HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas | Año IX - Nº 103 - 450 Ptas. - 2,70 €



Guía Práctica
Llega al final de Donkey Kong Country 64

Grandes estrellas para el 2000
RE: Code Veronica
Dead or Alive 2
Pokémon Stadium
Sega GT
Manager de Liga
F-1 2000

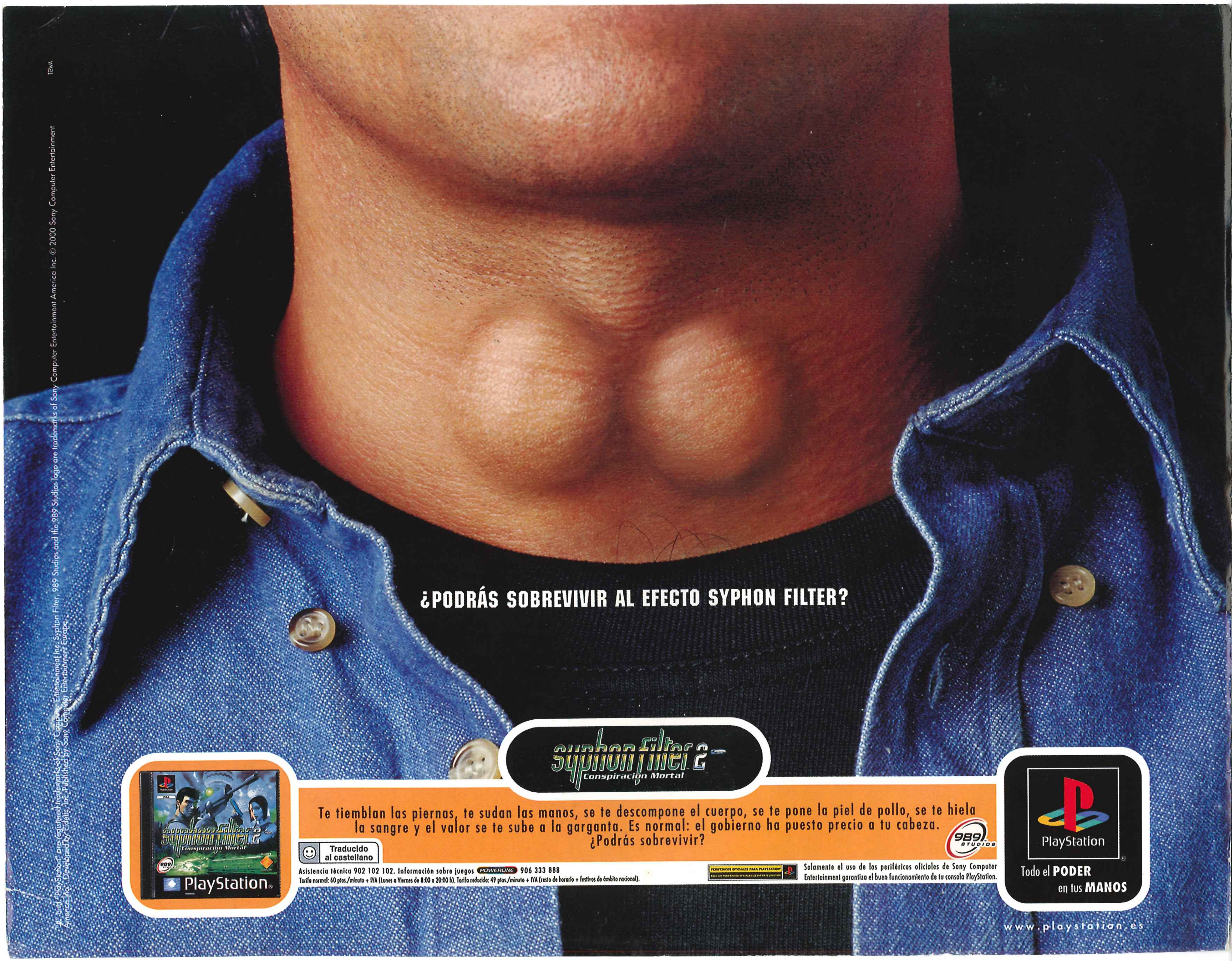
CONCURSO
Regalamos 40 Medievil 2



SUPLEMENTO DE 16 PÁGINAS

¡¡Te descubrimos todas las posibilidades de la nueva consola de Sony!!

PLAYSTATION 2


¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
syphon filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 STUDIOS
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment
TBWA

Sumario

Número 103 • Abril 2000 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

004 EL SENSOR
elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

008 NOTICIAS

014 PLUG & PLAY

018 DEAD OR ALIVE

022 PREESTRENO
- 022 Alundra 2
- 024 Pokémon Stadium
- 026 Soul Reaver
- 028 F1 Racing Championship
- 030 Street Fighter Ex Plus
- 032 Theme Park World
- 034 Road Rush
- 036 Tombi 2
- 038 Silent Bomber
- 040 UEFA / Dracula

042 BIG IN JAPAN
- 042 Bio Hazard Code: Veronica
- 046 Sega GT Homologation S.

048 NOVEDADES
- 048 Syphon Filter 2
- 052 Ridge Racer 64
- 056 Rayman 2
- 058 Medievil 2
- 060 Manager de Liga
- 062 Tomb Raider IV
- 064 F1 2000
- 066 Jojo's Bizarre Adventure
- 068 Grandia
- 070 Die Hard II
- 072 Top Gear Hyperbike
- 074 Armorines
- 076 Micromaniacs
- 078 Evolution
- 080 Rally Championship
- 082 Teleñecos
- 100 Deadly Skies
- 102 Victory Boxing
- 104 ECW Hardcore Revolution
- 106 Vampire Hunter D
- 108 Superbike
- 110 Fighting Force 2
- 112 Toshinden 4 / Hydro Thunder
- 113 Trasher Skate & Destroy
- 114 Psychic Force 2 / Pro pinball
- 115 Spin Jam
- 116 Sonic Pocket Adventure
- 118 4 Wheel Thunder
- 120 J. McGrath Supercross
- 122 Ghoul Panic
- 124 Every Golf / Spec Ops
- 126 Slave Zero / Wild Metal
- 128 Rayman 2
- 130 Tonic Trouble / El Zorro
- 131 Tony Hawk's Pro Skater

134 LOS RECOMENDADOS
exitos.hobbyconsolas@hobbypress.es

138 TELÉFONO ROJO
telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.es

144 GUÍAS
- 144 Donkey Kong 64

154 TRUCOS
trucos.hobbyconsolas@hobbypress.es

166 ARCADE SHOW

168 OTAKU MANGA

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer** 

Editorial

AÚN NO HEMOS VISTO NADA

En el editorial con el que inauguramos este año 2000 ya os avanzamos algunas de las claves que van a definir el mundo de las consolas de aquí a unos meses: sistemas enormemente potentes, posibilidades de juego cada vez más amplias, partidas multijugador por Internet, visualización de películas en DVD... Y han bastando sólo unas semanas para que los acontecimientos vengan a darnos la razón. PS2 ya está en las calles de Japón batiendo todos los records y alcanzando unas ventas que han ascendido a un millón de unidades en apenas una semana. De momento, los juegos que se han podido ver no han resultado totalmente demoledores, pero nadie duda de que de aquí a unos meses la nueva consola de Sony albergará auténticas maravillas.

Por su parte, Dreamcast sigue ganando día a día prestigio y confianza en sí misma, y no deja de sorprendernos con joyas del calibre de «Dead or Alive 2» o «Resident Evil Code Veronica»... además de tener todo a punto para iniciar su nueva generación de juegos online con el inminente «Chu Chu Rocket». Y ahí no acaba la cosa: tanto Nintendo como Microsoft han confirmado definitivamente el lanzamiento de sus respectivas consolas, Dolphin y X-Box, para el 2001. En fin, que parece que las mejores compañías de hardware del mundo se han puesto de acuerdo para que no podamos decir nunca eso de: "No, si en esto de las consolas yo ya lo he visto todo..."

Nacimiento

LA QUINTA COLUMNA

Sony ha dado a luz. Por fin se ha producido el nacimiento del nuevo retoño. Ha sido niña, y le han puesto de nombre PS2. Desde luego, se puede decir que ha llegado con un pan debajo del brazo, pues su familia se encuentra en un momento espléndido, gracias a lo bien que les ha salido su primogénita. Porque la hermana mayor tiene ya cinco años (cómo pasa el tiempo), y se ha licenciado y doctorado con nota. Y ya se sabe que eso a los padres les hincha de satisfacción.
Todo el mundo reconoce que PlayStation se ha portado, y se está portando, muy pero que muy bien. Apenas ha dado problemas, ha sido la primera de su promoción y ha recibido la felicitación de mucha gente, incluidos los padres de sus compañeras de clase (que siempre son más reacios a reconocer el éxito de las amigas de sus hijas).
Por eso, en la familia Sony se espera que su recién nacida criatura tenga una trayectoria tan buena o mejor que la de su hermana mayor.
Además, ya se han encargado de que no surjan los habituales problemas de celos entre hermanas. Para empezar, PlayStation va a dejar que su nueva hermana disfrute con todos sus juegos, que para eso ha sido tan bien educada, e incluso van a compartir algunos de sus accesorios, como buenas compañeras. Porque en la familia Sony están convencidos de que las dos tienen que convivir en amor y compañía durante mucho tiempo. A ver si ahora, después de haber criado a su primogénita, la van a dejar a la buena de Dios sólo porque haya llegado un nuevo miembro a la familia.
Aunque la vida de PS no va a ser precisamente un camino de rosas, porque de momento ya ha nacido con más ambición que su hermana mayor. Para empezar se ha metido a estudiar más carreras (el DVD, internet) y sus compañeras de clase van a ser más y van a estar mejor preparadas que las de su hermana. Además, ya no sólo va a estar pendiente de ella la gente de su entorno, sino que ha sido tal el revuelo que ha causado su nacimiento que habrá muchas personas, de familias y sociedades muy diferentes, mirando con lupa su trayectoria.
Por eso su familia velará para que no le falte de nada. para que su vida sea tan fructífera y feliz como la de su hermana, y para que, en definitiva, consiga hacer felices a sus millones de admiradores.

Manuel Del Campo

Los videojuegos protagonizan el último anuncio de NIKE

¡Pero cómo corre ese tío!

La estrella de la última campaña publicitaria de Nike no ha sido ninguna as del deporte, sino Leo, un muchacho realizado por ordenador que atraviesa hasta 6 videojuegos diferentes para poner a prueba sus zapatilla deportivas. El anuncio virtual cuenta además con algunos invitados de excepción, entre los que podíamos encontrar la versión poligonal de Ronaldo, Agassi, e incluso nuestra querida Lara Croft. En definitiva una muestra más de que el deporte del 2000 se jugará en nuestras consolas.



Leo se enfrenta a todo tipo de videojuegos en el espectacular anuncio virtual de Nike.





El 14 de Abril se estrena en España la película Pokémon

Pokémon, estrellas de la gran pantalla





Dentro de muy poco la fiebre Pokémon entrará en su máximo apogeo. Ya hemos visto los juegos, la serie de televisión, los muñecos, y las cartas coleccionables, y sólo nos falta la llegada a nuestro país de la película. Los cines volverán a llenarse cuando se proyecten las aventuras de Ash y sus amigos para convertirse en los mayores maestros de Pokémon del mundo, esta vez en una batalla sin cuartel que tendrá lugar en una misteriosa isla. Además, junto con la película, se proyectará un corto titulado "Las Vacaciones de Pikachu", en el que se presentan dos nuevos Pokémon: Snubbull y Marill. Preparáos para ver la nueva cara del fenómeno del año, esta vez de mano de Warner Bros.

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Resident Evil 3: Nemesis	(PS)
2	Gran Turismo 2	(PS)
3	Toy Story 2	(PS, N64)
4	Pokémon Azul	(GB)
5	Pokémon Rojo	(GB)
6	ISS Pro Evolution	(PS)
7	Crazy Taxi	(DC)
8	Medal of Honor	(PS)
9	I. Track & Field	(PS)
10	Final Fantasy VIII	(PS)

Los más vendidos (España)

1	Pokémon Azul	(GB)
2	Pokémon Rojo	(GB)
3	Resident Evil 3: Nemesis	(PS)
4	ISS Pro Evolution	(PS)
5	Gran Turismo 2	(PS)
6	NBA 2K	(DC)
7	Crazy Taxi	(DC)
8	Legacy of Kain: Soul Reaver	(DC)
9	Bichos	(PS Platinum)
10	Tekken 3	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

«F-1 2000» se presentó en una conocida discoteca madrileña

Sube la marcha de Electronic Arts

Electronic Arts está tirando la casa por la ventana con su nuevo simulador de F1. Y si no que nos lo digan a todos los miembros de la prensa especializada que pudimos asistir a la presentación del juego en la discoteca Kapital, en Madrid. Una espectacular presentación -con proyecciones tridimensionales del juego- y unas bellísimas azafatas apadrinaron este potente lanzamiento de EA Sports, para terminar con una pequeña fiesta en la que pudimos poner a prueba nuestra habilidad al volante de estos monoplazas.



Unos días antes de esta presentación EA, para ir calentando motores, nos invitó a presenciar los entrenamientos de la casa Minardi en el circuito de Montmeló.

la web de moda

Inauguramos este espacio para recomendaros webs interesantes en Internet. Ahí van dos direcciones con juegos para la VMU.

www.dreamcastvmu.cjb.net/
crash.to/vmudreams/

Así que pasen 5 años...

Comienza la fiebre por los juegos de rol... en 16 bits.

El juego «Illusion of Time» contaba con una impresionante -y entonces poco habitual- traducción al castellano, que le valió el liderato dentro de los juegos de rol para Super Nes, Namco presentaba «Tekken» en los salones recreativos para sorprender a los amantes de la lucha, y el deporte invadía nuestras consolas, tanto, que hizo falta un suplemento especial.
Y para terminar una curiosidad, 5 años antes de que Microsoft se lanzase al mercado de las consolas, Apple ya lo había intentado con su proyecto Pippin, aunque con resultados poco satisfactorios.



Mola

• Encontrarte con Lara en una playa nudista.
La verdad es que Lara Croft se ha convertido en todo un símbolo de la intelectualidad humana.

• Que la nueva aventura de Lara salga para la Dreamcast, y lo redondos que van a ser sus "polígonos".
...¿qué os decíamos?

• Que otra vez Capcom nos sorprenda con juegos tan alucinantes como «Resident Evil 3». Esperemos que sigan así por mucho tiempo.
Y por qué no, que el paso del tiempo les haga mejorar aún más.

• Qué Playstation aún dure y dure y dure.
Puedes apostar a que dura más que las pilas del conejito del anuncio.

• Que vaya a salir un Resident exclusivo para N64: «Resident Evil Zero».
Y os podemos asegurar que no se trata de "Zero Patatero".

• Las cifras de ventas de las nuevas consolas de 128 bits, que están pulverizando todos los récords.
Bueno, todos, todos... el de salto de longitud aún no lo han conseguido.

• Mola, y mucho, «ISS Pro Evolution». Esa "peaso" jugabilidad y poder grabar los goles. ¡Mejor que «FIFA»!
Es que se trata un juego muy "evolucionario".

• Que la revista vaya tan bien (¡gracias por escribirnos, abuela!)

• Esta sección... la mejor!!!
Sois vosotros los que la mejoráis día a día (y no es peloteo).

• PS2, ¡¡un millón de unidades en solo 1 hora!! Dreamcast, ponte a temblar.
¡Tranquilos hombre, que hay espacio para todos!

• ¡Ya está aquí (bueno, en Japón) la PS2!
A muchos de nosotros a veces nos gustaría llamarnos Yomuro Kawasaki y vivir en Kyoto, y tener muchos yenes ¿verdad?

• Los increíbles gráficos de «Colin McRae 2».
Pues cuando lo veas a pleno rendimiento vas a alucinar.

• Los buenos títulos que se esperan para Nintendo 64: «Perfect Dark», «Zelda Mask of Mujula», «Starcraft», «Resident Evil: Zero»...
Para todo el mundo se entere que a esta consola le queda todavía mucha guerra que dar.

• Que la revista tenga tantas paginas (¡casi 200!) y con tan buena información.
Es que si tuviéramos casi 100 y con mala información seguro que no nos leíais.

• Que las consolas estén tan presentes en nuestra vida. ¿Qué haríamos sin ellas?
¡Qué nos vas a contar a nosotros!

• Que las compañías desarrolladoras vayan a empezar a sacarle partido a las posibilidades online de las nuevas consolas.
Ya lo dice ese slogan ¡más de 6.000 millones de jugadores! ¡Es el futuro amigos!

• O molaría, que le pusieseis un 99 o un 100 a «Perfect Dark».
Bueno, molaría si de verdad el juego se lo merece, ¿o no?

• Dreamcast. He hecho una muy buena compra.
Y que ni se te ocurra dudarlo.

• Lo buena que está la prota de «Resident Evil 3», Jill.
¿Y Nemesis qué? ¿No te gusta su irresistible sonrisa?

• La Game Boy, que después de ver el "mini-resident" me he quedado a-no-na-da-do.
No-so-tros- tam-bién, que cons-te.

• «Gran Turismo 2». Ya no hay que ser millonario para conducir esos mercedes, BMWs...
Para que luego digan que los videojuegos no realizan una gran labor social.

• «Discworld Noir»: los amantes de las aventuras gráficas esperábamos ansiosos un nuevo título de la serie.
Es que un guión de ese calibre hay que trabajárselo a fondo.



el sensor

Ni fu ni fa

• **La extraña combinación de alucinantes gráficos y nefasta jugabilidad que muestra «Virtua Striker 2».**
Ya os lo advertimos en el comentario, ¿o es que no os lo creíais?.

• **EL «Primera División Stasr» a dos o tres meses de acabar la liga. Si hubiese salido en octubre o en noviembre...**
Hombre, mejor ahora que todavía estás a tiempo de que tu equipo gane la liga ¿no?

• **La cara de Lian Xing de la portada en el número de Marzo. Parecía que iba estreñida y no encontraba el baño.**
Si, y lo de detrás era una "ventosidad", ¿no?

• **Los posibles retrasos de Dolphin. ¡¡Queremos saber cuando sale de una vez!!**
No penséis tanto en el futuro, cuando hay un magnífico presente que disfrutar.

• **Secuelas y más secuelas... seguro que tantas secuelas, dejan al final alguna secuela...**
Tu lo has dicho, el problema de tanta secuela es que al final "se-cuela" más de un bodrio.

• **Un juego de Barbie y otro de Action Man. Dios nos pille confesados...**
Calla, calla, imagínate una Teletubbies Adventure, o algo por el estilo.

• **El estreno tan cutre que ha tenido 007 en PlayStation**
De cutre nada, colega, que su aventura merece la pena.

• **Arriesgarse a salir en esta sección sabiendo que cierto cachondo se burlará de mí más abajo...**
¿Es a mí? Mira quien habla, el que necesitó de una guía para pasarse el Tetris..





Javier Gamboa

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Gran Turismo 2	(PS)
2	Mario Party 2	(N64)
3	Crazy Taxi	(DC)
4	Pokémon Yellow	(GB)
5	Army Men Sarge's Heroes	(PS)
6	Tony Hawk Pro	(PS)
7	WWF Wrestlemania 2000	(N64)
8	Super Smash Bros	(N64)
9	Resident Evil 3: Nemesis	(PS)
10	Pokémon Red	(GB)

Los más vendidos (Japón)

1	Ridge Racer V	(PS2)
2	Kessen	(PS2)
3	Street Fighter EX3	(PS2)
4	Drum Mania	(PS2)
5	Beat Mania A. 5th Mix ~ Time to get down	(PS)
6	Eternal Ring	(PS2)
7	Pocket Monster Silver	(GB)
8	Mobile Suit G. Giren's A. ~ Genealogy of Zion	(PS)
9	Pocket Monster Gold	(GB)
10	Trade & Battle Card Hero	(GB)

SUBEN

MICROSOFT, que al anunciar su X-Box se mete de lleno en el mundillo de las consolas, y las previsiones parecen excelentes.

LA F1, que acaba de recibir un impresionante simulador de mano de EA, y dentro de muy poco, lo hará por parte de Ubi.

PLAYSTATION 2, que ya es líder de ventas en Japón, y parece que esto es sólo el principio.

BAJAN

LAS CONVERSIONES DIRECTAS, como «Tomb Raider IV» o «Fighting Force 2», que no explotan todas las posibilidades de las consolas más potentes.

¿Y tú qué opinas?

Parece que estáis todos bastante de acuerdo con el tema de que un mismo juego salga versionado para todas las consolas. Estas son algunas de vuestras respuestas:

• Me parece bien que para cada consola saquen una versión de un mismo juego ya que así todos pueden disfrutar de éste. Pero lo que ocurre es que a muchas empresas no les interesa sacar juegos para todas las plataformas, caso de Sony con su Tekken porque así la gente se tiene que comprar su consola para poder jugar a ese gran juego. Puro Marketing.
Marc Abella Gongora.

• Me parece excelente, pero siempre y cuando tengan la suficiente calidad para ser versionados, y lo que es más importante, que mantengan o igualen el nivel del original, sobretodo al pasarlo a una consola más potente.
Albert Mani Marínez

• Yo creo que sacar los mismos juegos para diferentes consolas está bien porque si por ejemplo tienes la Play y te gusta mucho la saga Tomb Raider, al comprarte la Dreamcast puedes disfrutar de la última entrega de este juego. Lo ideal sería que sacaran los mismos juegos PERO para una consola <<universal>>
Manuel Rodríguez Pozuelo

• Me perece muy bien que los juegos que tienen éxito que salgan en nuestras consolas. Para poder disfrutarlos (¿por qué alguien que tiene la N64 se tiene que quedar sin jugar a Resident Evil o alguien que tenga la Dreamcast sin Tomb Raider). También hay que tener en cuenta que algunos juegos identifican a la compañía como Mario con Nintendo o Sonic con Sega.
Anónimo

• No es cuestión de que todos los juegos salgan para todas las plataformas. Lo que importa es que los juegos que salgan sean buenos, y para eso cada consola tiene sus propias formas de aprovechar recursos.
Rhapsody

La pregunta que os planteamos para el mes que viene es la siguiente:
¿Qué os parece el retraso de Dolphin hasta el 2001?

Un delfín que habla húngaro

Ecco the Dolphin se presentó en Budapest



Uno de los títulos más importantes que se van a sumergir en Dreamcast durante los próximos meses -la reaparición de Ecco en 128 bits-, se presentó a un selectísimo grupo de la prensa especializada en los estudios Appaloosa en Budapest. Las aventuras de este delfín poco tienen que ver con las que vivieron estos intrépidos redactores en la tierra del "gulash" , aunque no vamos a entrar en detalles escabrosos. Mejor os dejamos con la foto de familia, con Esther Barral de Sega España al frente, rodeada por los enviados especiales de Hobby (no los que tocan el violín, sino los otros). ¡Qué bonito!

La publi del mes





...Bueno, pues lo apartas y te comes las patatas

Si después de jugar a «Zombie Revenge» ya no te quedan ganas de probar el tierno solomillo que te ha preparado tu madre, échales la culpa a los chicos de Sega. Aunque claro, vas a necesitar algo más de energía si quieres medir tus habilidades en «NBA 2k» de DC.

No Mola

• Que Dreamcast dependa mucho de las conversiones de las Recreativas.
Mientras dependa de grandes juegos no hay problema.

• Que vosotros ya hayáis jugado Shenmue y yo no.
Por cierto, es la bomba, no veas como mola, alucinante... (¿a que fastidia?)

• Que no exista una época de rebajas en el mundo de las consolas.
Tampoco hay Primavera como el Corte Inglés, no te digo.

• Que «Perfect Dark» no viniera ni traducido ni doblado.
Más bien sería "no hubiera molado", porque el juego estará doblado y traducido.

• Que SNK no se sume a la nueva generación de consolas
¿Y la Neo Geo Pocket qué es? ¿Una licuadora?

• Que mi hermana de 17 años este enganchada al juego de Barbie !!Con mi Play!!
Peor sería que estuviera enganchada a la Play con tu Barbie.

• Que haya gente que diga que «Zelda» sea mejor que «Final Fantasy VIII», no tienen perdón de nadie.
Bueno no te pongas así, que para gustos se hicieron los colores.

• La querella de Uri Geller contra Nintendo. No se parece a Kadabra ni en la cuchara.
El caso es que si te fijas bien, el blanco de los ojos es idéntico.

• Los Pokémon, una moda pasajera
Sí, lo mismo decía mi abuela de los teléfonos móviles...

• Tener tantas consolas que no sé a cuál jugar
A ver si te vas a liar y vas a meter un CD en la N64

• Que Yen tenga que responder a preguntas tontas...
Más que "tontas" lo que a él le consume es tener que responder a "tantas".

• Que ya no tenga uñas que morder esperando que llegue Code: Veronica. !Por favor, que salga ya!
¡Que el público se va!

• Que yo tenga que esperar hasta otoño para jugar a PS2 y vosotros ya la disfrutéis.
De algo nos tiene que servir dejarnos la piel aquí trabajando ¿no?

• Que después de haber conseguido los 150 Pokémon llegue el gracioso de tu hermano y te borre la partida.
La próxima vez le dejas jugar a la Game Boy, ya verás como no lo hace.

• Que con tanta aventura de terror a nadie se le haya ocurrido hacer un juego sobre Freddy (si hombre, ese de las cuchillas...).
Si ya sabemos quien es, pero tampoco han hecho ninguno sobre el Muñeco Diabólico, el Padre Apeles...

En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Tras haber estado recopilando entre todos información para ofreceros el completo avance de **X-Box** que encontraréis en las páginas de noticias, me han surgido algunas dudas interesantes que paso a comentaros. La consola va a tener un enorme disco duro que, como sería lógico, servirá para algo más que para guardar partidas. ¿Significará esto que vamos a tener que instalar los juegos antes de jugar, como en PC? ¿Tendremos que aguantar mensajitos del tipo "no hay espacio, vacíe el disco duro por favor? Lo más preocupante es que va a utilizar una versión de Windows 2000 como sistema operativo, y no de Windows CE como hace Dreamcast y que es totalmente inocuo (os recuerdo que Windows CE es el sistema que utilizan los Handhelds y los PC de mano, entre otros artilugios). ¿Se nos colgará la consola cuando estemos en medio de una partida? ¿Tendremos que esperar a que salga el aviso de "Ya puede apagar la consola" como ocurre en PC? ¿Dejará de reconocer los pads de control como si de un ratón se tratase?
En fin, esperemos que todas estas preguntas se resuelvan de manera favorable a medida que vayamos conociendo nuevos datos sobre el tema. Lo que sí es definitivo es el retraso de **Dolphin**, porque Nintendo América ha anunciado de manera oficial que no veremos su consola de nueva generación hasta el primer semestre de 2001. Pero no os quejéis, que tanto Arakawa como Peter Main han asegurado que este retraso también os va a permitir disfrutar de los mejores juegos creados para Nintendo 64, de los que ya os iremos informando puntualmente cada mes.
Para despedirme, os dejo con un rumor que gustará a los usuarios de **Dreamcast**: al parecer Capcom le ha cogido el gusto a la consola y planea trasladar a ella su exitoso Dino Crisis. ¿Podrá competir con Code: Veronica? Corto y cambio.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Ramón, Carolina Delgado Gómez, Héctor León, Emmanuel Martínez Sánchez, Adolfo Llopis, Miguel Martínez, Alex Oliva, Martín Gianella, Blackhole, Jorge Paño, José Arcas, Sergio Castillo Ramírez, Alberto Alvarez Gil, Juan Antonio Sánchez, Miguel Angel Romero Peral, José Manuel Tones, Alex Lahiguera, Rafa Merino, Juan Castillo Moriana.



Bill Gates presentó al mundo la primera consola de videojuegos de Microsoft.

X-Box da sus primeros pasos

Tras más de seis meses escuchando continuos rumores, Microsoft se ha decidido por fin a desvelar los detalles de su nueva consola: X-Box (nombre definitivo) ya existe de manera oficial. El propio Bill Gates, presidente de la compañía, fue el encargado de presentar a su nueva criatura durante la Conferencia de Desarrolladores de Juegos celebrada en San José, aunque el día anterior ya circulaban por Internet muchos detalles de lo que el gurú informático comentaría después durante el evento.

"X-Box tendrá una capacidad dos veces mayor que la de cualquier plataforma anterior", dijo Gates. "Estamos ansiosos de conseguir desarrolladores de software por todo el mundo que contribuyan a la plataforma", comentó tras recalcar la importancia de que los kits de desarrollo lleguen cuanto antes a manos de las compañías para darles tiempo para crear "juegos increíbles". Ejecutivos de compañías como Konami, Midway, Infogrames, Acclaim, Take Two Interactive o Sierra Studios han alabado las virtudes de X-Box, citando la universalidad de su hardware y su capacidad gráfica como las bazas más importantes a su favor.

En la presentación se mostraron unos impresionantes vídeos, de los cuales provienen las imágenes de esta página. Su salida se confirma para el segundo semestre de 2001, y su precio rondaría los 350 dólares (unas 60.000 pesetas).



No os asustéis, que esta no es la forma definitiva de la consola. Lo que aquí veis es uno de los aparatos de TV donde se mostraron los vídeos de demostración junto a una "X" muy significativa. El diseño final no se conoce.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE X-BOX

CPU: Procesador Intel Pentium III a 600 Mhz. Compatible x86
GRÁFICOS: Chipset gráfico nVidia 3D NV15 GPU
SISTEMA OPERATIVO: Windows 2000 (kernel) con Direct X 8.0
MEMORIA: 64 MB RAM a 200MHZ DDR con sistema unificado y memoria de vídeo
SONIDO: Procesador I3DL2 de 64 canales
MULTIMEDIA: DVD x4 con capacidad para reproducir películas
ALMACENAMIENTO: Disco Duro de 8 GB
PUERTOS: Cuatro conectores para mandos, un puerto de expansión
Conexión Ethernet 100 Mbps
AUDIO/VIDEO: Salidas para conectar la TV, monitores VGA y pantallas planas TFT.
POTENCIA DEL CHIP GRÁFICO:
300 millones de polígonos por segundo
150 millones de triángulos por segundo
PROCESO DE TEXTURAS:
Con antialiasing: 19.2 Gigapixels/segundo
Sin Antialiasing: 4.8 Gigapixels/segundo

Ubi Soft lanzará los juegos basados en la serie "TV VIP"

Pamela Anderson, heroína de un videojuego

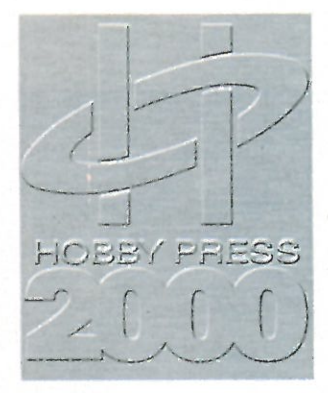
Ubi Soft y Sony Pictures han firmado un acuerdo exclusivo, que cubre todos los formatos de consolas actuales y futuras, por el cual desarrollará los juegos basados en la serie protagonizada por Pamela Anderson, TV VIP, que se emite en más de 60 países (en España aún no). El juego será una aventura de acción en 3D llena de humor irónico, en la que manejaremos a Pamela Anderson, quien encarna a una guardaespaldas llamada Vallery Irons, protectora de varias estrellas de California. Las versiones para PlayStation y Dreamcast están previstas para Noviembre de este mismo año, aunque el acuerdo alcanza formatos como GB Advance, Dolphin, Playstation 2 y X-BOX.

La espectacular y voluptuosa Pamela Anderson protagoniza una serie de televisión que ahora será trasladada a las consolas. Desde luego no hay duda de que la posibilidad de manejar a esta moza es todo un aliciente.



La ceremonia se celebró en el Círculo de Bellas Artes de Madrid

Hobby Press eligió a Los Mejores del 99



El pasado 16 de Marzo fueron entregados los Premios Hobby Press a las empresas del sector del videojuego y la informática de consumo de nuestro país. Un espectacular evento presentado por Jesús Vázquez y al que asistieron representantes de toda la industria sirvió para recompensar la labor de las compañías que, a juicio de nuestra editorial, destacaron por la labor realizada durante el pasado año 1999.

Sony, como compañía que más ha contribuido a la difusión del videojuego en nuestro país; Sega, por su consola Dreamcast; Nintendo, por el fenómeno Pokémon; Konami, por la originalidad de su «Metal Gear», y Lara Croft, como Personaje del Año, fueron los galardonados en la categoría de consolas. ¡Enhorabuena a los premiados!



Así de sonriente posaba Susana González, Directora de Marketing de Konami España, tras recibir el galardón por «Metal Gear Solid».



A José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, casi se le cae el trofeo de la alegría que le dio recibirlo...

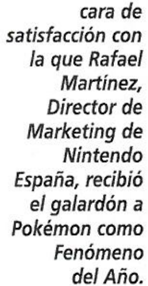


Cristina Fernández, Directora de División de HobbyPress, entregó el trofeo a Beatriz Gómez-Centurión, Directora Gerente de Dinamic.

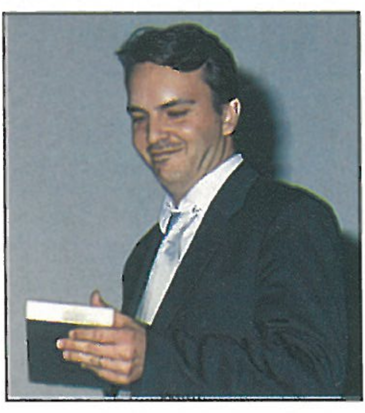


La calidad técnica de «Quake III» le hizo merecedor de un premio, que recogió Mercedes Rey en nombre de Proein.

Sony España se alzó con dos trofeos, el de Aportación a la Difusión del Videojuego y el de Mejor Campaña Publicitaria. No es de extrañar que Javier Martínez Avial, Director de Marketing de la compañía, se pusiera así de contento...



Esta es la cara de satisfacción con la que Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España, recibió el galardón a Pokémon como Fenómeno del Año.





Lara Croft irrumpió por sorpresa para exigir su premio como Personaje del Año. Jesús Vázquez no se atrevió a negárselo.

PREMIOS HOBBY PRESS 2000

CATEGORÍA VIDEOJUEGOS

- HARDWARE MÁS INNOVADOR: **DREAMCAST (SEGA).**
- IDEA MÁS ORIGINAL PARA UN VIDEOJUEGO: **METAL GEAR SOLID (KONAMI).**
- INNOVACIÓN TECNOLÓGICA: **QUAKE III (PROEIN).**
- FENÓMENO DEL AÑO: **POKÉMON (NINTENDO)**
- APORTACIÓN A LA DIFUSIÓN DEL VIDEOJUEGO: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA.**
- COMPAÑÍA ESPAÑOLA DEL AÑO. **DINAMIC MULTIMEDIA.**
- CAMPAÑA PUBLICITARIA DEL AÑO. **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA.**

CATEGORÍA INFORMÁTICA DE CONSUMO

- FABRICANTE DE HARDWARE. **HEWLETT PACKARD.**
- HARDWARE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA. **AMD.**
- SOFTWARE DE PRODUCTIVIDAD. **MICROSOFT.**
- SOFTWARE DIVULGATIVO. **ZETA MULTIMEDIA.**
- EMPRESA DE INTERNET. **ARRAKIS.**
- TELECOMUNICACIONES. **ERICSSON.**

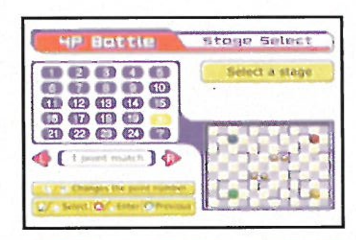

NESCAFÉ MIX = CACAO+CAFÉ = NON STOP
NESCAFÉ nuevo CACAO + CAFÉ mix
CINE+DISCO+AMIGOS+DEBERES
SALIR+ESTUDIAR+VIAJAR+PC
SALTAR+DESEAR
ANDAR+NADAR+
COMPARTIR
VIVIR
CANTAR+SOÑAR
PIDE MUESTRAS GRATUITAS A: WWW.NESTLE.ES/NESCAFEMIX O AL TEL 93 637 52 73



HC News

Sega nos presenta el primer juego online para Dreamcast

ChuChu Rocket!: ¡por fin jugamos en red!





Hemos podido probar este simpático juego y la verdad es que es tan divertido como prometían.

El pasado 9 de marzo, Sega puso en marcha el primer juego on-line en EE.UU. con el lanzamiento de «ChuChu Rocket!» para Dreamcast, un divertido juego de puzzle y estrategia. Con esta acción, tanto los usuarios japoneses (desde finales de 1999) como los americanos ya tienen a su servicio toda una red para poder jugar unos con otros en tiempo real a través de Dreamcast y su conexión a internet
Además de jugar, este título ofrece otros servicios adicionales a través de su propia "homepage", como un chat que permite comunicarnos con nuestros contrincantes, traduciendo automáticamente los mensajes al idioma del receptor.
Y esto es sólo el principio, ya que «ChuChu Rocket!» será sólo el pionero de todo un catálogo de juegos en red que Sega tiene previsto lanzar próximamente.
En Europa, que es lo que más nos interesa, el juego aparecerá a mediados del mes de mayo, que será la fecha en la que el viejo continente estrenará también el juego online, creándose toda una comunidad mundial de jugadores en red por medio de Dreamcast.





Una gran oportunidad para conseguir buenos juegos a bajo precio

Nuevos títulos para el catálogo Platinum de Sony

Cuatro juegos acaban de incorporarse a las filas del catálogo Platinum de Sony, en el que entran los mayores éxitos aparecidos para Playstation.
Los títulos son: «Ridge Racer Type 4», «Bichos», «Spyro the Dragon» y «Crash Bandicoot 3», todos ellos con cifras de ventas entre las 30.000 y las 65.000 unidades.
Como es habitual, a partir de ahora el precio de estas joyas pasará a ser de 3.990 ptas., una oportunidad que no debes perder si todavía no los has podido probar.

Hobby Press estuvo en Hobbyland 2000

La feria de los hobbies se celebró en Madrid

Los pasados días 17 al 19 de marzo se celebró en el Palacio de Cristal de la Casa de Campo de Madrid la Feria Hobbyland 2000, que englobó el 3° Salón del Cómic y Ciencia Ficción, el 1° Salón de Juegos de Rol y Estrategia y el 2° Salón del Videojuego de Madrid En esta feria, que contó con una buena asistencia de público, Hobby Press estuvo presente con su propio stand, en el que los visitantes pudieron jugar con varias consolas allí dispuestas y ganar premios participando en diversos concursos.



INDREMA L600, NUEVA CONSOLA

La compañía Indrema ha anunciado el proyecto de una nueva consola llamada Indrema L600, con sistema operativo Linux, procesador de 600 Mhz, acceso de alta velocidad a Internet, disco duro, ratón y teclado sin cable y reproducción MP3.

LA CONFEDERACIÓN ABRE 3 NUEVAS SALAS

Centro Mail ha abierto tres nuevas Confederaciones para juegos en red, en las que destaca tanto la ambientación como la variedad y velocidad de los juegos disponibles. Las nuevas salas, en las que podréis participar tanto en competiciones locales como nacionales, son:
- SALA FALCONS, calle Ribera 8 (Valencia)
- SALA ALPHA CENTAURI, calle Olazabal 2352 (Buenos Aires, Argentina)
- SALA TEMPLARIOS, calle Tomás Ortuño 80, (Benidorm, Alicante)

ACCLAIM TRAERÁ LA HÍPICA A PSX Y GBC

«Mary King's Riding Star» es el nombre de un simulador de hípica que Acclaim lanzará próximamente, el primer juego de este tipo que aparecerá para PSX y GBC. Estará especialmente dirigido a un público joven y de sexo femenino.

OTRO ESPAÑOL EN LA XTREME PROMOTION DE SEGA

Guillermo Romero, de Madrid, ha sido el ganador de la novena semana de la Xtreme Promotion. El segundo español que gana en este concurso participará en el Programa de patrulla policial de la Policía de San Francisco. Enhorabuena.

OTRO PREMIO PARA DREAMCAST

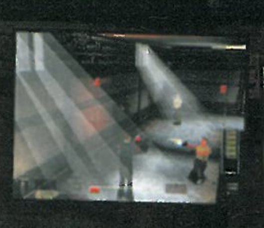
La revista Actualidad Económica ha entregado a Dremcast el premio a la mejor idea del año 99, basándose en sus innovadoras posibilidades online y su éxito de ventas en Europa.







¿Te atreves?







3 Modos de juego

Mil formas de morir



FOX INTERACTIVE

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

www.diehardtrilogy2.com

Vuelve John McClane

Plug & Play

PARA JUEGOS DE DISPARO Y VELOCIDAD

V Rally 2 también es un pad analógico

Por si eres de esos fanáticos de los juegos de velocidad, o simplemente quieres hacerte con una buena alternativa al Dual Shock de Sony, Infogrames presenta su nueva línea de accesorios V Rally 2. Este pad analógico, que cuenta además con funciones de autodisparo, es robusto y un poco más ligero que el original, e incluye dos motores vibratorios para hacer que la sensación de conducir sea de lo más real. Su precio, sólo 2.990 ptas.



EL OJO DE DREAMCAST

Videoconferencia, fotografía y mucho más.

En el reciente MILLIA que se celebró en Cannes, Sega presentó su Dreameye para DC. Aún no tiene fecha de salida, pero ya se conocen las prestaciones de este singular periférico -una cámara con micrófono y auriculares incorporados- que permitirá la introducción de fotografía digital, vídeos y videoconferencia a través de la conexión a internet de la consola. Además también permitirá dar órdenes a la consola a través del micrófono, un paso adelante en la tecnología de la 128 bits.

TU CONSOLA, EN LA ONDA

Un sistema de conexión sin cable

Aún no disponible en nuestro país, este Nyko Wireless RFU Adaptor no es más que una conexión de antena sin cables. Funciona con un sistema de onda de 900 Mhz, por lo que no ralentiza las conexiones entre la consola y el televisor, y además es compatible con todas las consolas disponibles. Su alcance es de más de 10 metros, y además no recibe interferencias, ni necesita conexión a la red. Más comodidad imposible.



DISFRUTA DE LOS MEJORES RALLIES

V Rally 2 Steering Wheel para Playstation

Aunque su diseño se aleja un poco de los volantes tradicionales, este V Rally 2 Steering Wheel cuenta con todas las funciones analógicas y digitales que le hacen compatible con todos los juegos de conducción disponibles para PS. Muy ligero y un tanto frágil en el giro, la respuesta es aceptable, aunque su sistema de fijación no es todo lo fiable que nos hubiese gustado. De todos modos su precio, tan sólo 9,990 ptas, puede convertirlo en una opción más que interesante.

PARA UN CONTROL ENVENENADO

El último diseño de Nyko

Así será Viper, el próximo pad analógico para Playstation que combina un atractivo diseño transparente en varios colores con la tecnología Dual Shock. Destacan sus motores vibratorios, la cruceta de 8 direcciones y los consabidos sticks además del modo Neg Con y las funciones turbo. Muy pronto estará disponible en nuestro país.



Recomendados

Volantes:

- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren F1 ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:

- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:

- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
- DC: VMS ★★★★½

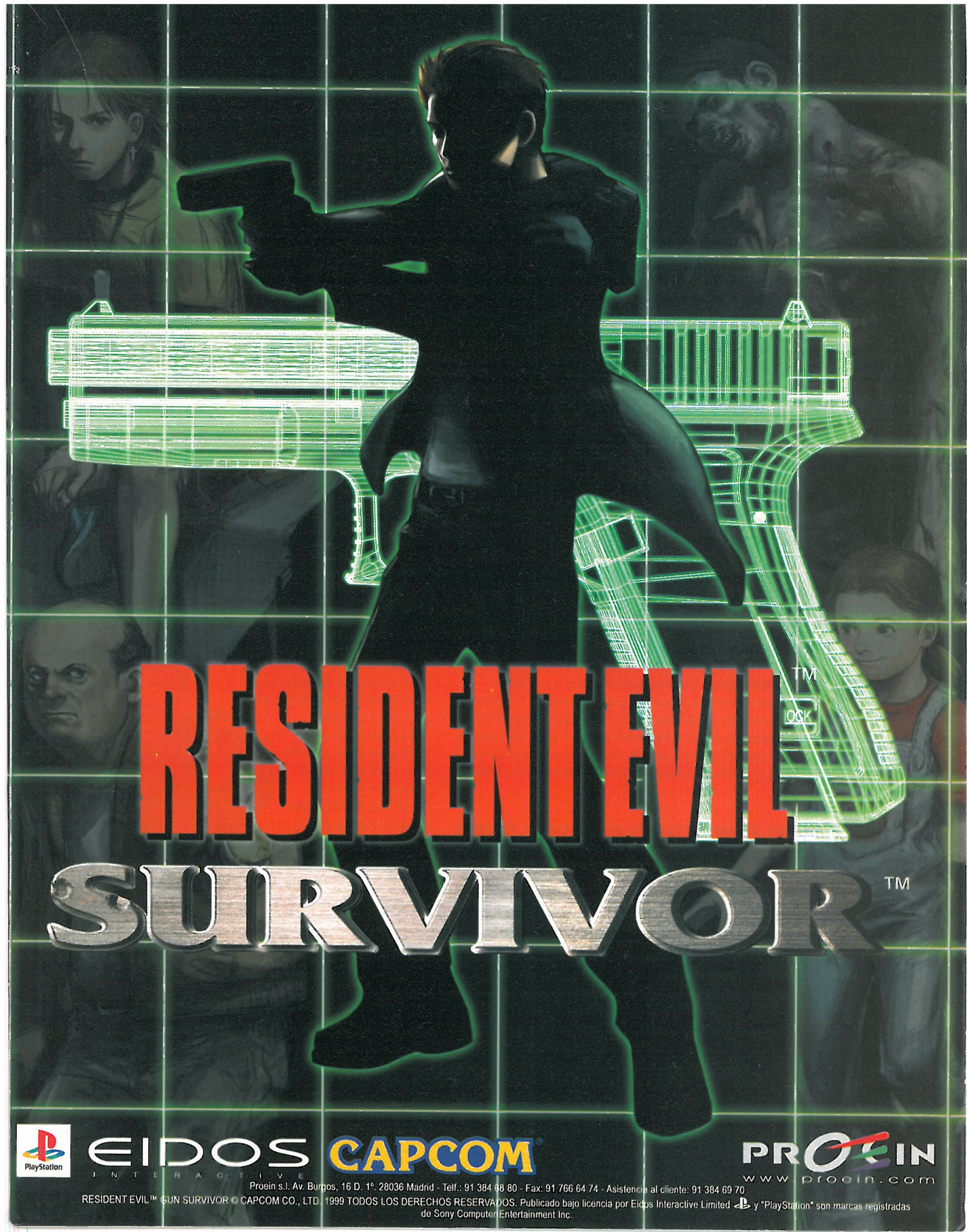
Pads de control:

- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Shock 2 Analog Cont. ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:

- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.


RESIDENT EVIL™
SURVIVOR™
PlayStation
EIDOS INTERACTIVE
CAPCOM®
PROEIN
www.proein.com
Proein s.l. Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
RESIDENT EVIL™ GUN SURVIVOR © CAPCOM CO., LTD. 1999 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Publicado bajo licencia por Eidos Interactive Limited y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Kiosco

Llega la hora del vampiro

Revista Oficial Dreamcast

El número 4 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por la llegada a la consola de Sega de una de las mayores aventuras de los últimos tiempos: «Legacy of Kain: Soul Reaver». Además, también incluye un amplio reportaje con la nueva generación de juegos de coches, encabezada por V-Rally 2, Metropolis Street Racer y Sega GT. La revista, como siempre, viene acompañada de un CD con demos.



Tu aventura en el más allá

Juegos & Cía

En Abril, Juegos & Cía. presenta «Medievil 2», una trepidante aventura en el más allá que nos devuelve a un revivido Sir Daniel Fortesque. También podréis leer los pormenores del lanzamiento de PlayStation 2 en Japón, los proyectos que Nintendo tiene para el 2000 y la acción casi mutante del sorprendente Evolva para PC. Y, por supuesto, como cada mes, los mejores trucos para los juegos del momento y un nuevo capítulo de la serie para llegar al final del último juego de Lara Croft. ¿El regalo exclusivo?: un portalápices para tu mesa. Ya sabéis, la revista de la nueva generación por sólo 395 ptas.



PlayMania te descubre todo sobre la nueva PlayStation 2.

PlayManía

En su número 15, PlayManía ha preparado un suplemento especial de 36 página dedicado exclusivamente a PlayStation 2. Las características definitivas de la nueva consola de Sony, sus juegos, cómo se vivió el día de su puesta a la venta en Japón, qué compañías están desarrollando...
En este número también podréis encontrar un póster gigante para que sepáis qué coches comprar en «Gran Turismo 2»; la guía completa al terrorífico «Resident Evil 3» y todas las claves para convertirse en el amo del skate con «Tony Hak's». Por supuesto, todo esto se completará con la información más exhaustiva relacionada con PlayStation.

Nuevo coleccionable en Micromanía

Micromanía

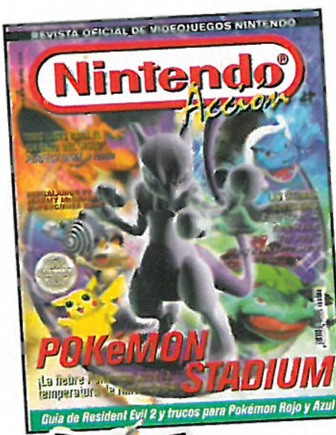
Consigue, a partir de este mes, con Micromanía una lámina exclusiva con las mejores imágenes del mundo de los videojuegos. Un regalo de lujo que acompaña 164 páginas con toda la información que necesitas para convertirte en un auténtico experto. Avances, reportajes, soluciones... todo en Micromanía, por sólo 650 Ptas. Y además, un CD-Rom con 8 demos exclusivas de los juegos para Pc más esperados.





Nintendo Acción te regala el llavero de Pikachu

Nintendo Acción



Los Pokémon son de nuevo protagonistas del número de abril de Nintendo Acción. Su portada la ocupa «Pokémon Stadium», que supondrá el estreno de las criaturas en N64, y además regalan un simpático llavero de Pikachu, el pokémon más popular. La colección de "pesos pesados" continúa con un reportaje a fondo sobre «Perfect Dark», el próximo gran bombazo de Rare, y las previews más esperadas tanto de N64, con «Mario Party 2» y «Tarzán», como de Game Boy Color, con «WarioLand 3». En el apartado de trucos, no os perdáis la guía para no morir de miedo en «Resident Evil 2», que incluyen junto a los últimos trucos para «Pokémon Rojo» y «Azul». Y si se trata de novedades, comentan los últimos juegos: «Ridge Racer 64», «Tomb Raider», «Toy Story 2»...

Diseño 3D al alcance de todos

PC Manía

El render es el protagonista este mes en PCmanía. De forma sencilla y paso a paso, cada mes te enseñarán a diseñar diversos objetos y formas. Para empezar, una nave espacial que se puede hacer en poco tiempo y de la forma más sencilla. Junto a ello, te regalan un suplemento especial de Internet, dedicado en exclusiva a las mejores direcciones de informática, clasificadas por temas: software, hardware, render, música, underground... Cien páginas con más de 1000 URL para que encuentres lo que estás buscando. Y sus 2 CD-ROM habituales, que incluyen una versión demo de "Norton Utilities 2000" y una completa aplicación con todo lo que dio de sí Imagina 2000.



¿Qué te traerías de Japón?



> Nosotros te hemos traído lo mejor.

THE BEST RPG









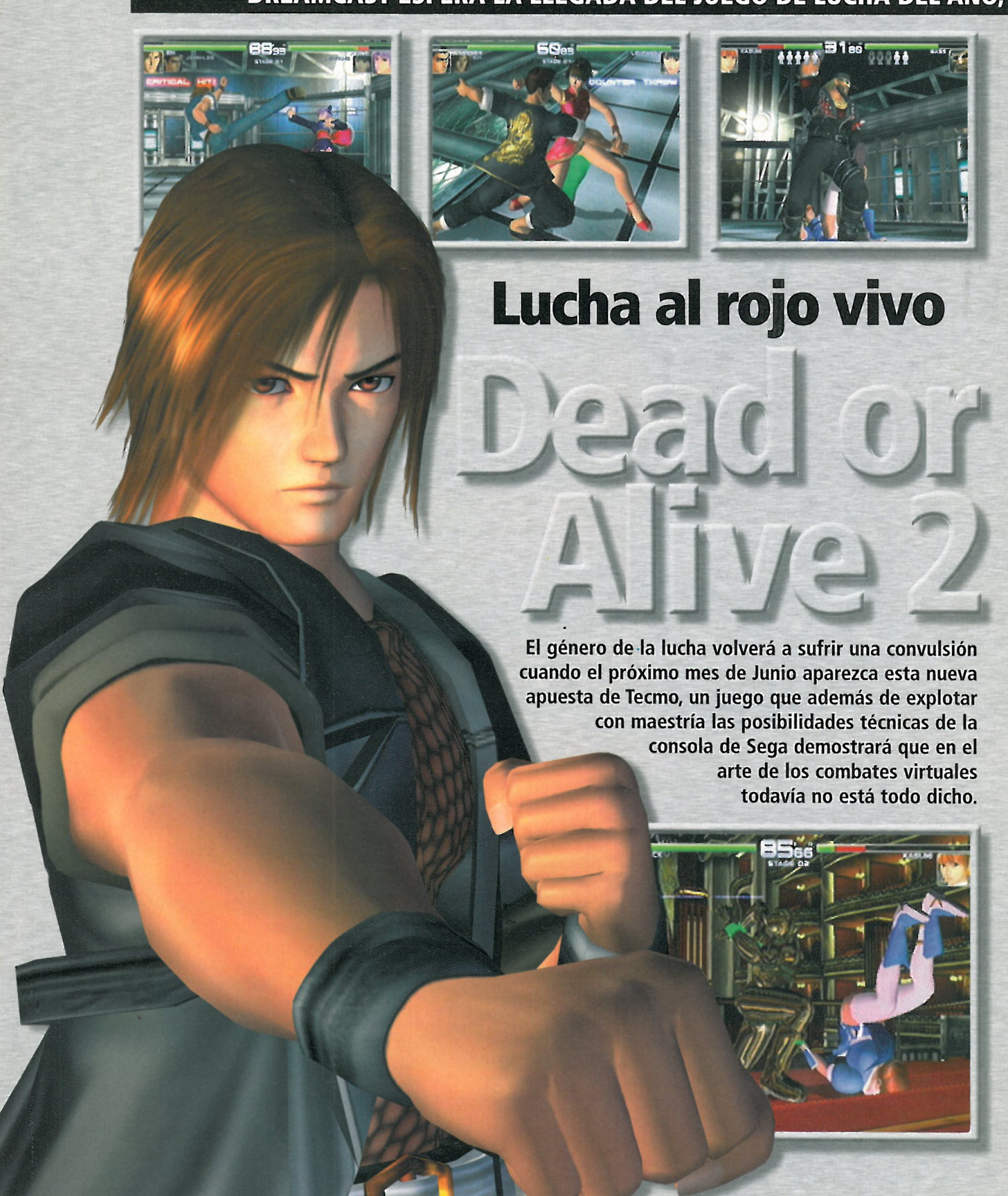


Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60 • Hot line 902 11 78 03 • http//www.ubisoft.es

DREAMCAST ESPERA LA LLEGADA DEL JUEGO DE LUCHA DEL AÑO,

Lucha al rojo vivo

Dead or Alive 2



El género de la lucha volverá a sufrir una convulsión cuando el próximo mes de Junio aparezca esta nueva apuesta de Tecmo, un juego que además de explotar con maestría las posibilidades técnicas de la consola de Sega demostrará que en el arte de los combates virtuales todavía no está todo dicho.

UN TORNEO CAPAZ DE CUESTIONAR EL REINADO DE «SOUL CALIBUR»

Las zonas de la muerte




Los escenarios del juego mantendrán la conocida Dead Zone que ya popularizó la primera parte, una zona alrededor del escenario que causaba daños al luchador que pisara sobre ella. Sin embargo, ya no se ubicarán en una zona en el suelo, sino en paredes electrificadas en los límites del escenario y lugares por el estilo, y además servirán como excusa para mostrar un montón de brillantes efectos de luz.



Las chicas






Sin duda, uno de los mayores atractivos del juego serán las voluptuosas formas que las luchadoras exhibirán sin pudor. El catálogo de imágenes que la propia Temco ha creado sobre el tema es prueba de ello, aunque las pantallas que aparecen en el propio juego ya son lo bastante explícitas al respecto.






Las llaves y "reversals" serán los movimientos estrella del juego, y todos ellos serán tan espectaculares como la que veis en esta secuencia.

No hay más que echar un vistazo a la versión beta que tenemos entre manos para confirmar que estamos ante uno de los lanzamientos más importantes e impactantes del año.

La compañía japonesa Tecmo está apostando fuerte por este juego, la segunda parte del único título que fue capaz de plantar cara al mismísimo «Tekken 3» en PlayStation, y que ahora pretende superar en calidad al hasta ahora intocable «Soul Calibur». Además, este juego servirá también para comparar la capacidad de Dreamcast con respecto a PS 2, ya que la versión para la nueva consola de Sony aparecerá antes de que acabe el año.

«Dead or Alive 2» mantiene intacto el inconfundible estilo de la primera parte, pero a nivel técnico y jugable está siendo mejorado hasta límites insospechados.

Los personajes contarán con un sistema de control muy semejante al de la primera entrega, aunque Tecmo está centrando sus esfuerzos en conseguir una mayor suavidad y más posibilidades de movimiento.

Pero es sin duda en el plano técnico donde se apreciarán las excelencias de este impresionante juego de lucha. Los escenarios y luchadores lucirán un aspecto imponente, respaldado por montones de detalles de gran calidad, a cual más espectacular: efectos de luz, agua, caras y ropa animadas, personajes perfectamente redondeados... en fin, un trabajo soberbio.

Además, seguiremos disfrutando de la estética voluptuosa y provocativa de las luchadoras del torneo, una característica que en esta segunda parte está siendo potenciada al máximo.

Aunque no hay que olvidar las novedades que llegarán desde el lado jugable. Las sorpresas empiezan con los escenarios de dos alturas y continúan con modos de juego como el Tag Mode, que en combates por equipos permitirá alternar los personajes en cualquier momento. A todo esto hay que sumar la avalancha de nuevos golpes y combos y la inclusión de las famosas Dead Zones en diferentes partes de los decorados.

Tecmo sólo necesitaba una consola más potente para demostrar su inmenso talento en el mundo de la lucha. Y el resultado no podría ser mejor.

El campo de batalla







Los escenarios se van a convertir también en otro de los puntos fuertes de «Dead or Alive 2». A su enorme tamaño, distribuido en varias alturas que potencian notablemente el dinamismo de los combates, habrá que sumarle la gran cantidad de detalles y la calidad de los efectos que se podrán contemplar en ellos. Toda una maravilla visual que de momento sólo es comparable a lo visto en «Soul Calibur».

El vestuario





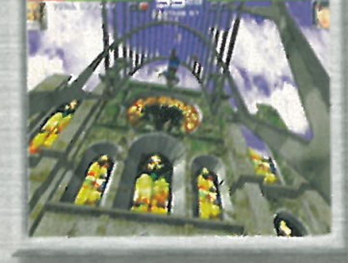




Cada uno de los 12 luchadores (más algunos ocultos) que aparecen en «Dead or Alive 2» dispone de varias vestimentas diferentes que es posible escoger con toda libertad desde el principio, en el menú de elección de personaje. Un detalle muy atractivo.



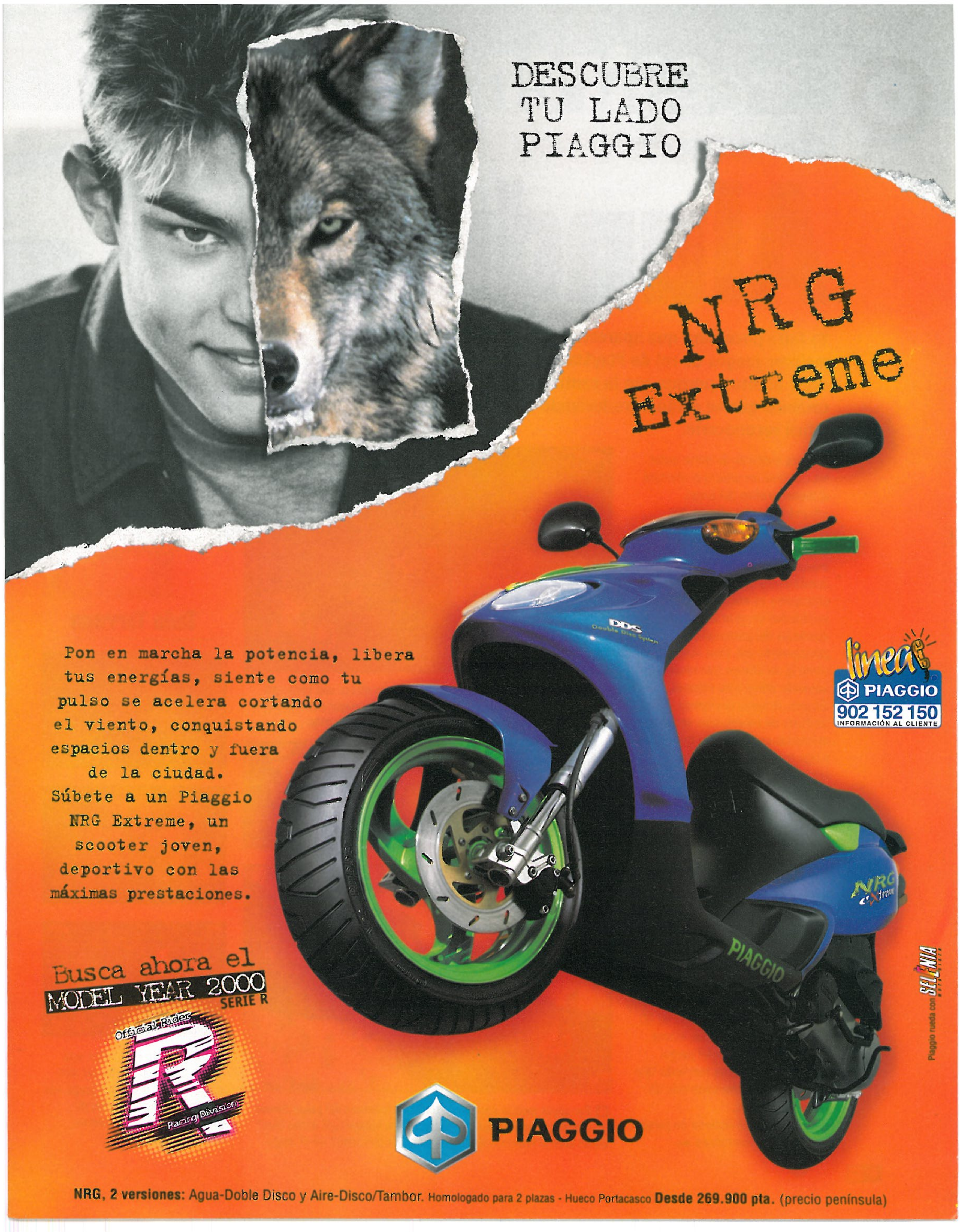
El modo Tag enfrenta a equipos de dos contra dos, pudiendo alternar el luchador en cualquier momento.



Un momento muy espectacular del juego llega cuando lanzamos a nuestro oponente a un plano inferior del escenario.



Las secuencias CG que se pueden ver entre los combates y al final de cada personaje muestran una calidad asombrosa.


DESCUBRE
TU LADO
PIAGGIO
NRG
Extreme
Pon en marcha la potencia, libera
tus energías, siente como tu
pulso se acelera cortando
el viento, conquistando
espacios dentro y fuera
de la ciudad.
Súbete a un Piaggio
NRG Extreme, un
scooter joven,
deportivo con las
máximas prestaciones.
linea
PIAGGIO
902 152 150
INFORMACIÓN AL CLIENTE
DDS
Double Disc System
NRG
extreme
PIAGGIO
Piaggio rueda con SELENIA
Busca ahora el
MODEL YEAR 2000
SERIE R
Official Rider
R
Racing Division
PIAGGIO
NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor. Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco Desde 269.900 pta. (precio península)





■ ACTIVISION

Alundra 2

Ya falta poco para que aparezca la continuación de uno de los mejores juegos de rol de PlayStation. Habrá que estar atentos, porque con la cantidad de cambios que se están introduciendo va a ser difícil reconocerlo.

El más evidente de entre todos los cambios introducidos afectará al motor gráfico del juego. «Alundra 2» abandonará los gráficos bidimensionales del juego original y los sustituirá con un avanzado motor 3D totalmente nuevo. Entre sus características principales se encuentran la posibilidad de girar la cámara alrededor del personaje protagonista con total libertad, así como la de ofrecer tres niveles de aumento diferentes. Además, durante el juego podremos disfrutar de abundantes secuencias animadas con el propio motor del juego acompañadas de sus correspondientes voces.

Otra novedad es que en esta nueva entrega de la serie el protagonista ya no será Alundra sino Flint, un joven cazador de piratas que es reclutado por la princesa Alexia para que le ayude a acabar con las maquinaciones de un malvado Barón que ha secuestrado al rey y está convirtiendo a personas y animales en robots (¿reminiscencias de Sonic y el malvado dr. Robotnik? Quién sabe...). En su aventura, Flint tendrá que recorrer las más de 20 localizaciones de las que estará compuesto el mapa del juego, mientras se enfrenta con todo tipo de enemigos, entre ellos más de diez jefes finales.

En cuanto al sistema de juego, «Alundra 2» combinará ➤



La posición más alejada de la cámara nos ofrece una vista casi vertical con la que podemos ver una superficie mayor del escenario. Las diferentes opciones de cámaras serán todo un acierto.







Por algún motivo desconocido ciertos nombres del juego tienen un aire inconfundiblemente hispano: ¿Paco Village? ¿El barón Díaz? Quien sabe si tenemos algún programador de Cuenca en el juego.





Todo Terreno







La variedad de escenarios está garantizada, pues entre las más de 20 localizaciones del juego nos encontraremos con zonas de bosque, de montaña, cuevas, barcos sumergidos...

El rol vuelve a cobrar protagonismo en la consola de Sony con la llegada de nuevos títulos plagados de calidad. A este «Alundra 2» se sumarán durante este año juegos como «Legend of Legaia» o «The Legend of the Dragoon».





➤ «Alundra 2» combinará elementos de plataformas con un componente bastante grande de puzzles, del tipo de arrastrar bloques, usar objetos o activar interruptores. En este aspecto una de las novedades más interesantes es la introducción de hasta diez minijuegos, como una carrera de radio control o una partida de dardos, que además de servir como pausa en la acción le permitirán a Flint obtener ciertos objetos especialmente valiosos.

Aunque en la versión que hemos tenido ocasión de evaluar aun quedan algunos pequeños fallos por corregir, especialmente en el apartado gráfico, todo parece indicar que «Alundra 2» lleva camino de superar el éxito obtenido por su antecesor.

Estamos sin duda ante uno de los mejores juegos de rol de este año para PlayStation.



En los puntos azules podremos recuperar todos los puntos de vida perdidos.









La combinación de las plataformas con los nuevos gráficos 3D da un resultado espectacular.



La brújula es sólo uno de los objetos que podremos encontrar y utilizar en nuestros viajes.

Lo Mejor

- Los nuevos gráficos 3D que, literalmente, le dan una nueva dimensión al juego.
- La gran extensión y variedad del juego.

Lo Peor

- La ausencia de subtítulos en las secuencias animadas.

Primera Impresión



■ NINTENDO

Pokémon Stadium

Seguro que pocos habréis resistido la tentación de jugar en Game Boy con uno de los títulos más sorprendentes y adictivos de los últimos años. Pues Nintendo está dispuesto a que le sigáis sacando el mayor partido al asunto con este cartucho para Nintendo 64 que recreará, en perfectas 3D, toda la emoción de los combates entre Pokémon.

El mes próximo Nintendo España va a poner a la venta un brillante cartucho, totalmente traducido al castellano, con el que podremos disfrutar todavía más de los Pokémon que con tanta paciencia hemos ido recolectando en Game Boy. La idea en la que se basará este juego es muy sencilla: utilizando un nuevo periférico llamado Transfer Pak, que se conecta en la entrada de la tarjeta de memoria del mando de N64, podemos utilizar los Pokémon que hayamos capturado en las versiones de GB para luchar en batallas totalmente 3D en la pantalla del televisor. ►







► Una imagen vale más que mil palabras. Mirad el detallado aspecto que van a mostrar los 151 Pokémon que va a incluir este cartucho.

Nintendo 64

Abril

Con «Pokémon», Nintendo ha conquistado a los jugadores de todo el mundo y ha conseguido que el éxito de esta serie de juegos trascienda el ámbito de las consolas para convertirse en un sorprendente fenómeno social.

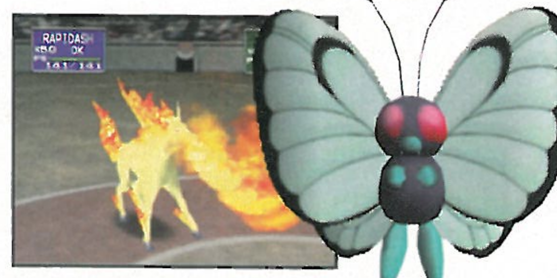




Nuestro querido Pikachu no faltará a la cita de los combates más espectaculares de la serie.

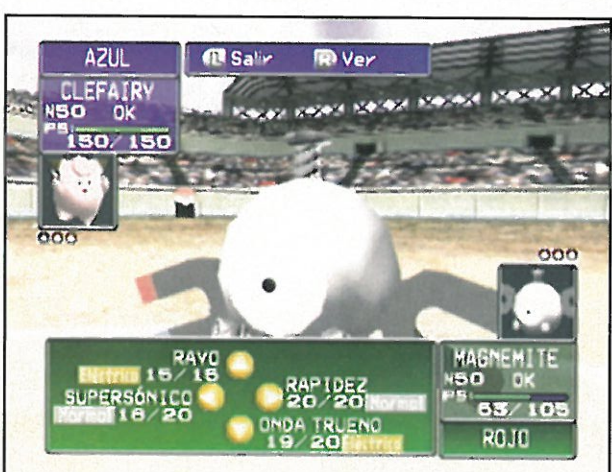


Habrá cuatro copas que ofrecerán un total de 80 combates para un sólo jugador. Cada una requerirá el uso de un Pokémon de distinto nivel.











Uno de los extras que incluirá el cartucho es la posibilidad de jugar en la pantalla de nuestra TV al juego original de Game Boy (siempre que lo tengamos, claro) y a mucha más velocidad.

¿Ingenioso, verdad? Pues esperad a ver el increíble aspecto que HAL Laboratories, la compañía encargada de su desarrollo, está logrando imprimir a cada uno de los 151 Pokémon del juego, que estarán recreados hasta el más mínimo detalle.

«Pokémon Stadium» va a ser compatible con las ediciones Roja y Azul de Game Boy, que son de momento las únicas que han llegado a España, pero también estará preparado para utilizar el nuevo Pokémon Amarillo, que saldrá a la venta en nuestro país a lo largo del mes de junio.

Aunque el juego ofrecerá una buena experiencia en solitario gracias a un Modo Estadio (en el que tendremos que derrotar a ocho entrenadores), la máxima diversión vendrá en las partidas multijugador, donde van a poder competir hasta cuatro usuarios.

Junto a los espectaculares combates por turnos entre Pokémon, el cartucho incluirá numerosos extras que resultarán muy útiles a cualquier entrenador, como por ejemplo, la posibilidad de almacenar Pokémon y objetos que hayamos recolectado durante las partidas de Game Boy. Y, por supuesto, será posible cambiar Pokémon mediante el uso de dos Transfer Pak, periférico que se incluirá con el juego y que, como ocurrió con «Donkey Kong 64», aumentará un pelín el precio del mismo, que rondará las 13.000 pesetas. El día 14 de abril, el juego saldrá a la venta. ¿Podréis resistir hasta entonces?

Lo Mejor

- El planteamiento del juego.
- Estará en castellano.

Lo Peor

- Será casi imprescindible poseer el juego de GB.

Primera Impresión





■ EIDOS

Legacy of Kain Soul Reaver

Nacido de las tinieblas para hacerle la competencia a la mismísima Lara Croft, Raziel -el último de una estirpe de no muertos- llega a los 128 bits en busca de una venganza que le impide descansar en paz. ¿Te atreves a acompañarle en este viaje de pesadilla?

Dreamcast

Mayo



Totalmente diferente a su antecesor («Legacy of Kain» fue un rpg en 2D que apareció hace unos años para Playstation), «Soul Reaver» se ha convertido en una de las más espectaculares aventuras de acción disponibles para PC y PS. La venganza del vampiro desterrado no sólo cuenta con una brillante realización técnica, sino que además desarrolla uno de los argumentos más elaborados que hemos tenido ocasión de ver en un videojuego. Ahora, los usuarios de Dreamcast tendrán ocasión de disfrutar de la versión más potente de esta fantástica y tenebrosa aventura.

De nuevo los puzzles volverán a ser protagonistas de un GD que se desarrollará entre 2 mundos -el real y el espectral- y que nos obligará a recorrer la ►



Las puertas servirán para teletransportarse entre diferentes puntos del mundo espectral.



La mayor potencia de Dreamcast servirá de marco ideal para el regreso de una de las aventuras de acción más espectaculares y bien realizadas que han pasado por Playstation.





Raziel, un vampiro desterrado por Kain será el protagonista. Su terrorífico aspecto y habilidades le valdrán para moverse por el inframundo.

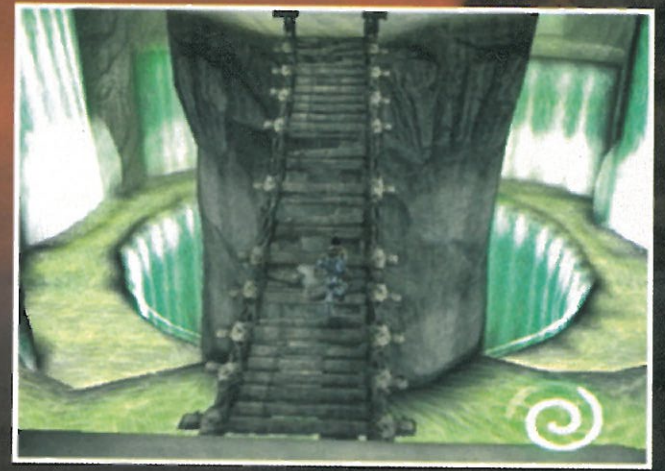




La "Segadora de almas" es la espada de Kain, nuestra arma en el mundo de los no muertos.







La mayor parte de los puzzles se solucionarán mediante bloques e interruptores.







➤ tierra de Nosgoth para hacernos con la espada "Segadora de almas", y así vengarnos de nuestro lugarteniente Kain. Para ello tendremos que ir eliminando a nuestros hermanos -unas criaturas corrompidas por el alma de Kain- de los modos más crueles, ya que su condición de vampiros no les permitirá morir más que por una lanza que atraviese su cuerpo, o por los terribles efectos del agua, la luz del sol, o las llamas.

Por otro lado, el juego contará con una presentación de lujo que incluye numerosas escenas de vídeo en tiempo real, CGs, y uno de los doblajes al castellano más cuidados -y complicados- que hemos podido disfrutar en una consola. Además, la belleza de los escenarios -que recrean un desolado mundo medieval- y el diseño de los enemigos ayudarán a crear una tétrica ambientación digna de las mejores películas de terror.

Lo Mejor

- El elaborado argumento.
- La ambientación y el diseño de los personajes.

Lo Peor

- No se nota demasiado la superioridad de Dreamcast.

Primera Impresión



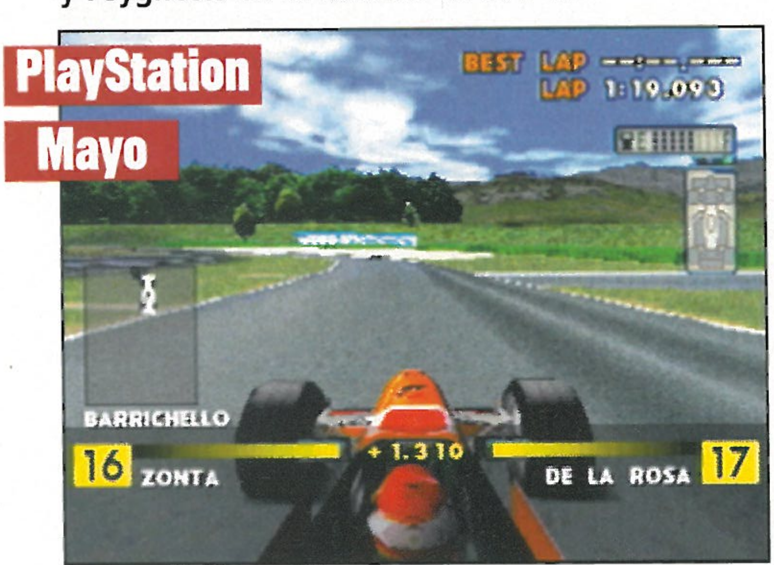
UBI SOFT — VELOCIDAD

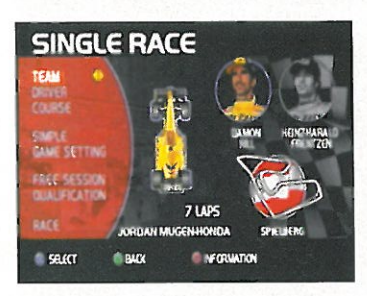
F-1 Racing Championship

Coincidiendo con el inicio de la temporada de Fórmula 1, Ubi nos acerca la primera versión del que pretende convertirse en el rey de este género. Muy pronto los usuarios de Playstation vamos a poder disfrutar de este potentísimo simulador, un duro rival para las incursiones de EA y Psygnosis en el terreno de la F-1.

PlayStation

Mayo





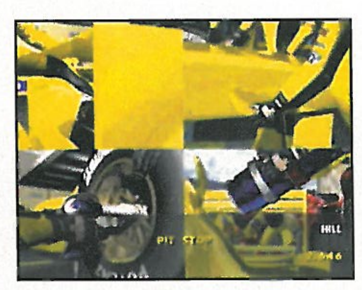






Ubi Soft está poniendo toda la carne en el asador a la hora de lanzarse al terreno de la F-1. Para su próximo simulador, que contará con versiones para todos los formatos, están desarrollando un apartado técnico de lujo que no dejará indiferente a nadie.

No sólo se tratará de recrear con exactitud coches y circuitos reales -con más de 15000 polígonos-, sino que el comportamiento que mostrarán los monoplazas reflejará a la perfección las condiciones físicas de peso y dimensiones, y sobre todo, el estado del circuito. Para conseguir un aspecto gráfico acorde con tanto realismo se está poniendo especial atención en los juegos de luces sobre los coches, al igual que en los efectos de humo, chispas y fogonazos que se suceden durante la carrera. Pero tampoco se va a descuidar la jugabilidad, y aquellos que ya se hayan enfrentado con otros lanzamientos de este tipo sabrán apreciar la ajustada IA que mostrarán los contrarios y la cantidad de aspectos configurables que ofrecerán la posibilidad de correr en los modos arcade o simulación. El compacto llegará dentro de poco, apadrinado por la licencia oficial de la FIA.



La cantidad de detalles resultará impresionante, sólo hace falta echar un vistazo a las posibilidades de los boxes.



Hasta 6 perspectivas diferentes en carrera nos permitirán correr con los 22 coches de la temporada 99.

Lo Mejor

- El realismo de las carreras, y el increíble número de aspectos configurables.

Lo Peor

- No cuenta con la licencia de la temporada 2000
- La competencia en este terreno es durísima.

Primera Impresión




DIMARCO
http://www.loisjeans.net e-mail: lois@saezmerino.es
Lois

■ CAPCOM ■ LUCHA

Street Fighter Ex 2 Plus

PlayStation

Mayo

La segunda aventura tridimensional del gran mito de la lucha sigue apostando por la jugabilidad de toda la saga y deslumbra nuevamente con la espectacularidad de los luchadores poligonales.



A primera vista las diferencias serán escasas con respecto al primer «SF EX». No en vano está siendo programado por el mismo equipo, los japoneses de Arika. Y aunque gráficamente sí se pueden apreciar algunas mejoras, las novedades llegarán sobre todo en el apartado jugable. El juego nos ofrecerá nuevos golpes para cada luchador y un nuevo sistema de combos que podremos activar durante el combate y que constituirá uno de los momentos más espectaculares del juego. Este sistema, llamado Excel, cambiará completamente el decorado y permitirá a los jugadores realizar sus propios combos a velocidad de vértigo. El panorama de los modos de juego también recogerá algunos cambios. Se han suprimido, al menos de forma visible, los clásicos, Survival y Time Attack, y ahora aparecerá una opción para divertirnos con los bonus, en un guiño a las originales entregas de esta saga, y un ampliado modo Director, para grabar los combates y practicar luego nuestras dotes artísticas manejando las cámaras.

Por supuesto, también veremos nuevos personajes en amor y compañía con los más clásicos luchadores del torneo. En fin, una nueva joya de Capcom para la lucha.

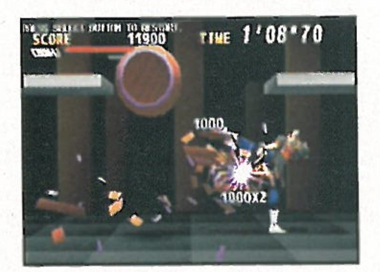


El nuevo sistema Excel nos permitirá realizar nuestros propios combos a una velocidad de vértigo.









Los clásicos barriles de los bonus regresan a la serie «Street Fighter»

Lo Mejor

De nuevo toda la magia de la serie con el espectáculo de las 3D.

Lo Peor

Las novedades serán sobre todo apreciadas por los buenos conocedores y admiradores de la serie.

Primera Impresión 


BULLFROG
PRODUCTIONS LTD.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.
Construye montañas rusas, torbellinos locos y dinosaurios elásticos,
fácilmente desde tu PlayStation.
© 2000 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts™ Inc.
theme PARK WORLD
BULLFROG
PlayStation
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1° 28037 Madrid España
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
www.themeparkworld.com

■ BULLFROG ■ ESTRATEGIA

Theme Park World

PlayStation
Abril

Tres años después de lanzar la primera parte, Bullfrog está dando los últimos toques a la secuela de uno de los juegos de estrategia más originales de PlayStation. Ahora ya podrás crear el parque de atracciones de tus sueños.



Una de las novedades va a ser la posibilidad de recorrer por completo nuestro parque en primera persona .



También vamos a poder montar en muchas de las atracciones que nosotros mismos hayamos creado.

Heredero directo de la famosa serie «Sim», pero con una orientación menos seria que la de crear una ciudad, el primer «Theme Park» nos proponía diseñar y gestionar nuestro propio parque de atracciones. Su desarrollo resultaba muy divertido: colocar las atracciones, las tiendas de regalos, los restaurantes, papeleras y un sinfín de cosas más con el único objetivo de que nuestros clientes se lo pasaran lo mejor posible. Esta secuela tendrá un objetivo idéntico, pero junto a las evidentes mejoras gráficas, encontraremos un montón de novedades que van a hacer de «Theme Park World» uno de los juegos de estrategia más completos de PlayStation. A la hora de crear el parque, dispondremos esta vez de cuatro "temas" distintos: el espacio, la fantasía, el mundo jurásico y el terror y misterio.



También vamos a poder recorrer todo el parque desde una perspectiva en primera persona y así poder sentir lo mismo que nuestros queridos clientes, sobre todo porque cuando veamos una atracción abierta, podremos entrar en ella y participar así en divertidos minijuegos. Además, la interfaz de control, que suele ser uno de los mayores problemas de este tipo de juegos, se está cuidando mucho para que resulte lo más sencilla posible. El mes que viene lo analizaremos a fondo.





Lo Mejor

▲ Tener cuatro tipos distintos de parques y poder montar en nuestras propias atracciones

Lo Peor

▼ Por el momento no hemos visto nada negativo.





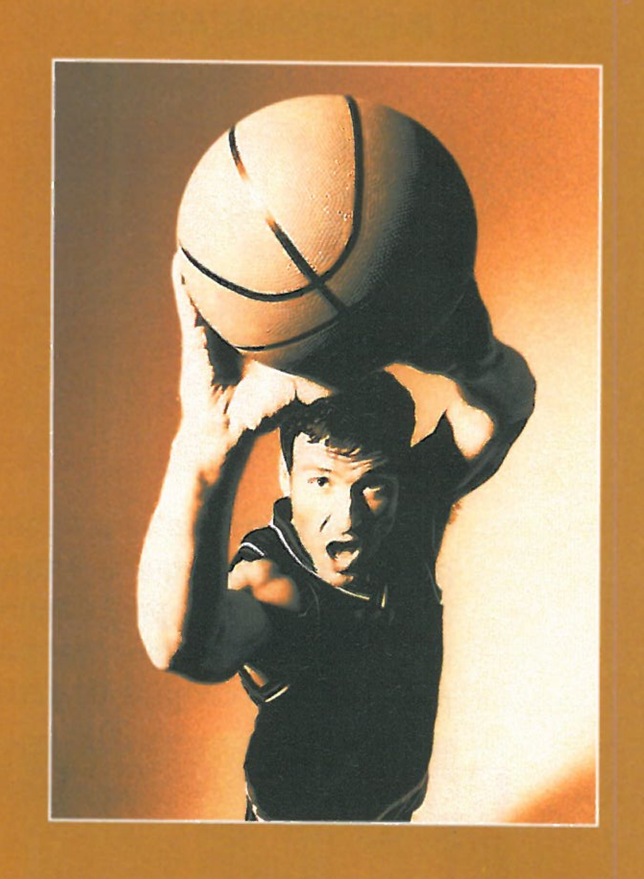


99 asistencias

158 rebotes

87 puntos por partido

1,60 m de altura

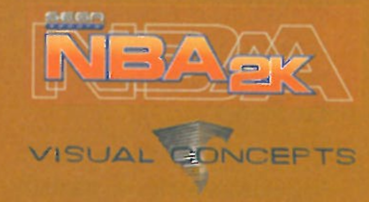


y de un pueblo de Albacete











Para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo ya no tienes que medir 2,50 y ser americano.

Con NBA 2K formarás parte de uno de los 29 equipos oficiales de la NBA, jugarás en sus 28 espectaculares canchas, contarás con más de 1600 movimientos reales y, sobre todo, tendrás que demostrar todo lo que sabes hacer con la pelota en las manos.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



■ ELECTRONIC ARTS ■ ARCADE DE VELOCIDAD

Road Rash Jail Break



Electronics Arts vuelve a retomar a sus moteros macarras para que protagonicen la segunda entrega para PlayStation de la serie «Road Rash». Ya podéis ir preparando las chupas de cuero, las gafas de sol y las caras de malos mientras ponéis a punto vuestras motos, para recibir a esta secuela cargada de acción, velocidad y, sobre todo, novedades.



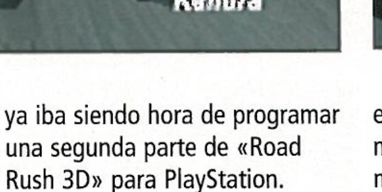
También podremos manejar a un policía que persigue a los macarras.

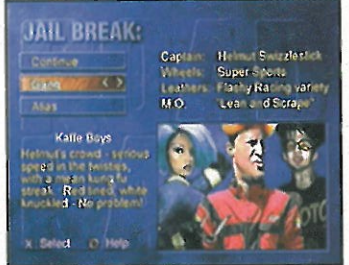
PlayStation

Marzo









Vamos a poder elegir entre dos bandas callejeras distintas para intentar ir subiendo en su escalafón .

Desde los tiempos de las consolas de 16 bits, la saga «Road Rush» siempre ha resultado atractiva gracias a su curioso planteamiento, que consiste en montar en una moto, echarse a la carretera e intentar por todos los medios que los rivales se vayan al asfalto para llegar los primeros a la meta. Tan sencillo como adictivo. Y si hace unos meses recibíamos en Nintendo 64 al, hasta entonces, último representante de la serie, Electronics Arts ha pensado que ya iba siendo hora de programar una segunda parte de «Road Rush 3D» para PlayStation.

En esta ocasión tendremos que intentar sacar a un amigo que han metido en la cárcel, pero la mecánica seguirá siendo la misma, aunque aderezada por la posibilidad de elegir entre dos clanes de moteros, e incluso pasarnos al bando contrario y manejar a un miembro de la "pasma".

Las novedades se dejarán sentir también en la calidad gráfica de personajes y escenarios, con motos mucho más detalladas, movimientos más rápidos y reales, y un entorno realmente sólido a nivel de texturas. La línea argumental también está siendo reforzada, y ahora tendrá más importancia correr y combatir adecuadamente para ir ascendiendo en el escalafón de la banda que hayamos elegido. El juego también incluirá un modo contrarreloj y varios para multijugador, entre ellos uno en el que manejaremos un sidecar y otro de Polis y Cacos.

Lo Mejor

Retoma el espíritu de la serie y lo adereza con novedades sustanciales.

Lo Peor

Las ralentizaciones cuando hay muchas motos en pantalla.





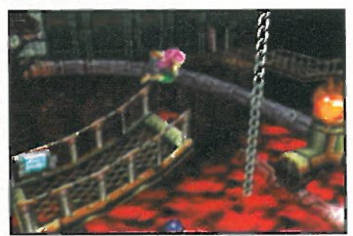
■ SONY ■ PLATAFORMAS

Tombi 2

PlayStation
Mayo

La relación entre los trogloditas y las plataformas siempre ha sido sinónimo de diversión. Desde las primeras aventuras de «Chuck Rock», «Joe and Mac», y «Prehistorik Man» en 16 bits, hasta esta segunda parte de «Tombi!», parece que lo de saltar y repartir porrazos no ha pasado de moda, aunque ahora presente algunos toques de aventura.

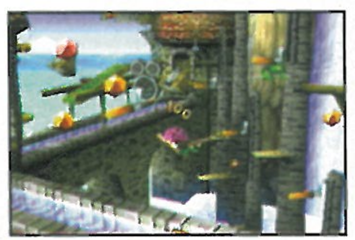




Aunque también podemos encontrar partes de acción, lo fundamental en el juego será la resolución de pequeños puzzles.



La perspectiva navega entre las 2D y las 3D, manteniendo el mismo avance lateral por unos complejos escenarios.



Los escenarios seguirán mostrando este colorista aspecto.



Nuestro personaje ha ganado nuevas habilidades en esta secuela.



Cuando el primer «Tombi!» hizo su aparición en PS, venía a cubrir el desnutrido género de las plataformas en 2D para la consola de Sony. Dos años después, este cavernícola de pelo rosa, volverá a enfrentarse a la piara de malvados cerdos que han sometido a su pueblo, aunque esta vez tendrá que superar un compacto con mayores dosis de aventura. Además de mostrar pequeños cambios en el planteamiento, dando mayor importancia al hecho de recoger objetos y utilizarlos que al mero avance, «Tombi! 2» contará con un renovado aspecto gráfico, dejando atrás los personajes en 2D del primer juego en favor de la construcción poligonal de protagonistas y escenarios. Sin embargo, no penséis que por esa razón va a complicarse el juego, ya que esta segunda parte seguirá mostrando el sencillote desarrollo del antecesor, aunque aderezado por algunos niveles tipo arcade, en los que nuestra rapidez de reflejos primará sobre la resolución de puzzles y los saltos. Eso sí, preparaos para volver una y otra vez sobre los mismos escenarios, ya que además de un desarrollo más tranquilo de lo que estamos acostumbrados a ver, «Tombi! 2» nos tendrá reservados unos puzzles trabajosos, que sin ser muy complicados nos entretendrán bastante tiempo. En fin, que muy pronto podremos disfrutar de uno de los plataformas más originales del catálogo de Playstation.

Lo Mejor

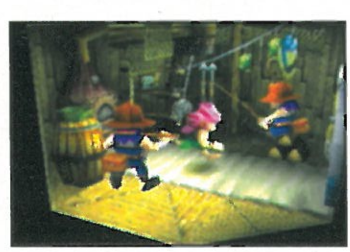
Su novedoso aspecto tridimensional y sus mayores dosis de aventura.

Lo Peor

Quizá su desarrollo resulte demasiado lento y fácil para algunos jugadores.







Primera Impresión



■ BANDAI ■ SHOOT'EM UP

Silent Bomber

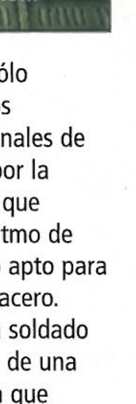
¿Qué pasaría si cambiásemos el simpático e inocente aspecto de Bomberman para convertirlo en una máquina de aniquilar encargada de acabar con los seres mecánicos que pueblan una nave espacial? Muy pronto lo descubriréis en el próximo "shooter" para PS.







«Silent Bomber» no sólo contará con uno de los argumentos más originales de cuantos han pasado por la consola de Sony, sino que además ofrecerá un ritmo de juego rapidísimo, sólo apto para gente con nervios de acero. Nuestro personaje, un soldado que sigue las órdenes de una misteriosa voz, tendrá que arreglárselas para -con la única ayuda de explosivos- acabar con un ejército de robots de combate armados hasta los dientes.



Para ello contará con un sistema de localización que le permitirá colocar los explosivos a cierta distancia, y con un detonador para hacerlos explotar en cualquier momento, con lo que el juego se convertirá en una constante persecución "coloca-huye-detona-regresa", en que la gran cantidad de enemigos y las espectaculares explosiones pondrán la nota de emoción. Hasta aquí podría tratarse de una versión "seria" del clásico «Bomberman», pero será en el ritmo de juego donde se dejará notar la personalidad propia de «Silent Bomber». La tremenda velocidad a la que se desarrollará todo, con enemigos apareciendo constantemente y moviéndose a gran velocidad, torretas que nos disparan desde los pisos superiores, y explosiones por todas partes, conseguirá imprimir al juego un estilo arcade muy adictivo. Además, el correcto apartado técnico y el elaborado argumento, que va desgranando poco a poco la complicada misión del protagonista, completan uno de los lanzamientos más sorprendentes de los últimos tiempos.





Lo Mejor

- La originalidad y el ritmo de su desarrollo.
- El elaborado argumento que lo rodea.

Lo Peor

- En algunos momentos puede resultar algo confuso.

Primera Impresión



Los disparos y explosiones resultarán de lo más espectacular.



El estilo arcade contrastará con el elaborado argumento del juego.

El trepidante ritmo de juego nos obligará a no parar ni un segundo.



Las únicas armas disponibles serán los diferentes tipos de explosivos.



© 2000 Nintendo

Wario regresa con su aventura más alucinante: WARIO LAND 3.

Wario, el héroe más gamberro de Nintendo se transformará en cualquier cosa con tal de superar con éxito las 25 fases de esta vibrante historia a todo color. Vive la experiencia más fuerte de Wario con WARIO LAND 3.

En exclusiva para GAME BOY COLOR.







www.nintendo.es

■ MICROIDS ■ AVENTURA GRÁFICA

Drácula Resurrección

Microids ha tomado la novela de terror más universal de todos los tiempos como base para un aterrador juego que mezclará inteligentes puzzles con una cuidada ambientación.



Siete años después de haber destruido a Drácula, Jonathan Harker descubre que su esposa Mina ha huido de Londres para dirigirse a Transilvania. Una carta parece confirmar las sospechas: el Conde Drácula ha vuelto de entre los muertos para continuar su reinado de terror. Bajo este planteamiento, que retoma el argumento justo donde lo dejó el famoso libro de Bram Stoker, la compañía francesa Microids está desarrollando una nueva aventura gráfica que nos va a permitir sentir auténtico terror con nuestra PlayStation. Utilizando como base una versión mejorada del motor de «Amerzone», los programadores están poniendo todo el énfasis en crear una ambientación lo más real posible, tanto de los oscuros pueblos de Transilvania, como del siniestro castillo del Conde.

Como es habitual en este tipo de juegos, tendremos que investigar el entorno en busca de objetos y pistas que nos permitan resolver los puzzles que nos separan del paradero del Conde.

El punto más atractivo del juego estará en la impresionante calidad de las escenas cinemáticas que aparecerán en determinados momentos del juego, cuyo realismo nos ha dejado sorprendidos.



Tendremos que dialogar con numerosos personajes que nos ofrecerán pistas para solucionar los puzzles y llegar hasta el Conde.

Primera Impresión





Jonathan Harker es el protagonista en este juego que retoma la línea argumental donde la dejó el mítico libro de Bram Stoker. Tampoco faltará Mina, que ha vuelto a caer bajo el influjo del Conde Drácula.

■ EIDOS ■ DEPORTIVO

UEFA Champions League 2000

PlayStation

Abril

Coincidiendo con la fase final de la Liga de Campeones, Eidos nos trae la segunda entrega del juego oficial de este torneo, con todas las actualizaciones pertinentes.





No hay duda de que jugar con este CD supone revivir la pasión y el espectáculo del mejor torneo de clubs del Mundo. Amparándose en el éxito de la primera entrega, Eidos vuelve a la carga este año con esta versión actualizada, que llega justo en el momento cumbre de la temporada. En «Uefa 2000» encontraremos el nuevo sistema de competición de la Liga de Campeones, con las dos fases de liguillas, en las que por supuesto estarán presentes nuestros tres representantes de este año, Real Madrid, Barcelona y Valencia. Junto a la competición oficial, el juego incluirá la posibilidad de disputar todas las finales europeas de los últimos 20 años, así como otros modos de juego no menos interesantes para los amantes del buen fútbol. Por supuesto, manteniendo el estilo del juego original, que mezcla la sencillez del control con un concepto de simulación real y exigente. Y como no, con la sintonía oficial, las imágenes reales y los comentarios de Michel y Jose Angel de la Casa. Es la Liga de Campeones en casa.

Primera Impresión



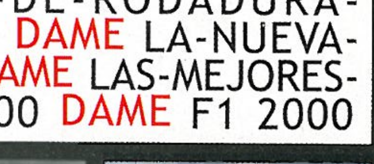


El juego presentará el mismo sistema de competición y los mismos equipos que compiten en esta temporada 2000.





DAME RUIDO-TROMPOS-MARCAS-DE-RODADURA-ALERONES-ROTOS-GASES-DE-ESCAPE DAME LA-NUEVA-ESCUDERÍA-EL-NUEVO-GRAN-PREMIO DAME LAS-MEJORES-ENTRADAS-PARA-LA-TEMPORADA-2000 DAME F1 2000





PlayStation

PC CD

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO





Consola: Dreamcast Compañía: Capcom

Ahora sabréis lo que es el terror

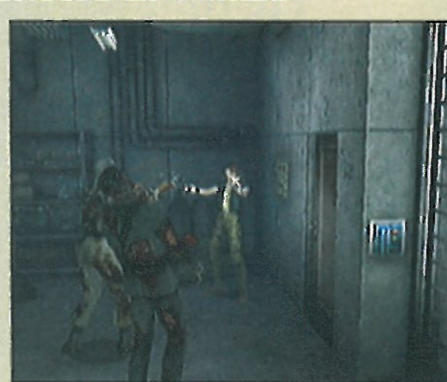
Aunque no es la primera vez que os hablamos de él, por fin tenemos entre nuestras manos la versión final de «Resident Evil: Code Veronica», un juego que ya ocupa la cabecera de ventas en Japón gracias al impresionante nivel que muestran los 128 bits de Dreamcast.

Bio Hazard: Code veronica

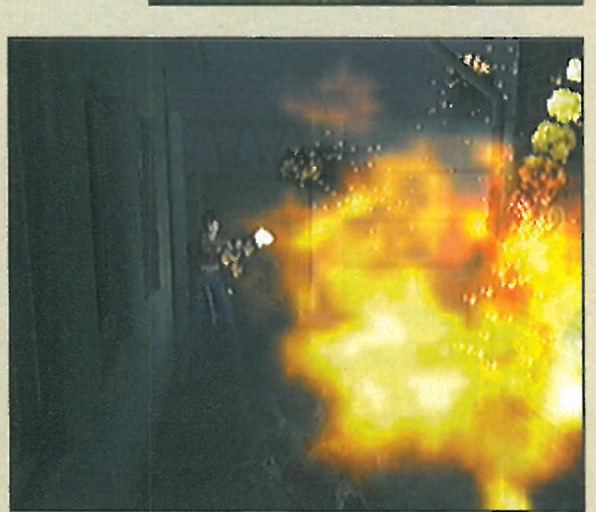
Los personajes

Algunos conocidos y nuevas incorporaciones

Aunque la protagonista de los dos Gds que incluye «Code Veronica» será Claire Redfield -la misma que conseguía huir de Raccoon en «RE 2»-, a lo largo de nuestra aventura podremos controlar a dos personajes más. Steve Burnside, un muchacho cuya historia se va desvelando a lo largo del juego, será el encargado de acabar con el mayor número de zombies y demostrar su maestría con un par de Uzis automáticos, y Chris -el mismo del primer «Resident Evil»-, deberá seguir la pista a su hermana desaparecida. Juntos tendrán que ir superando los mismos niveles, aunque no se trata de una aventura paralela -como ocurría en la segunda parte- sino que el hilo argumental será único y entrelazará momentos en los que controlaremos a cada uno de los personajes.
Además, como ya viene siendo habitual en la serie, también tendremos unos cuantos encuentros con otros personajes secundarios que han sobrevivido al ataque de los monstruos en la isla en la que se desarrolla la aventura.



Steve Burnside, uno de los protagonistas principales de «RE: Code Veronica» utilizará 2 Uzis automáticas capaces de reducir un zombie a picadillo en cuestión de segundos.



Los enemigos

Recién salidos de la tumba

Como podéis suponer, los auténticos protagonistas del juego son los zombies que, aunque menos numerosos que en otros títulos de la serie, resultan mucho más variados y difíciles de eliminar. Además de los clásicos muertos vivientes, los laboratorios de Umbrella estarán poblados por las más horribles criaturas, diseñadas para la ocasión. El terrible Grabber, los Hunter del primer Resident Evil, un gusano gigante y una nueva especie de polillas capaces de sembrar sus huevos en nuestro cuerpo sirven como antesala a la terrible presencia de dos enemigos finales -varios por cada Gd- que no nos dejarán respirar ni un segundo.

Detrás de todo se encuentran los terribles gemelos Ashford, los herederos de Umbrella, dos personajes tan crueles como impredecibles, con los que tendremos que enfrentarnos en diferentes momentos a lo largo de esta pesadilla.



Aunque algunos enemigos están sacados de los juegos anteriores, la mayoría son nuevos engendros de de la compañía Umbrella.



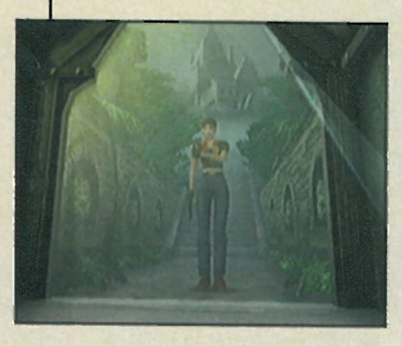
Por duración, argumento y calidad técnica, «RE: Code Veronica» se convertirá sin duda en la mejor entrega de la serie.



El detalle de los escenarios -construidos totalmente en 3D- hará que en ningún momento echemos en falta los niveles prerrenderizados de las anteriores entregas de la serie.

Los escenarios

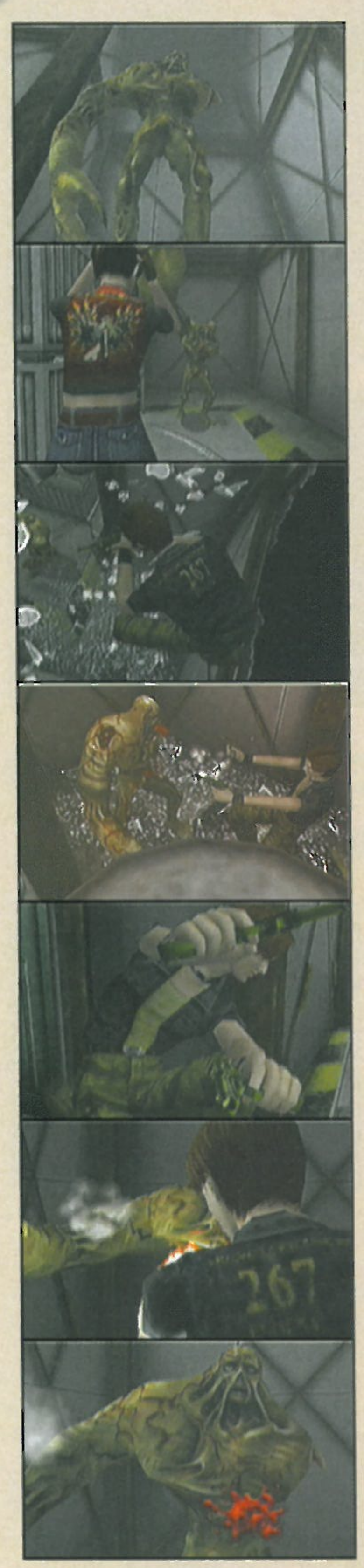
La mansión del terror





El juego se desarrolla en dos ambientes completamente diferenciados, los laboratorios de Umbrella en una isla de Europa central y una base secreta en la Antártida. En cada uno de estos niveles nos vamos a encontrar con diferentes edificaciones -desde pasajes subterráneos hasta un castillo de aspecto gótico-, aunque la trama se desarrollará fundamentalmente en una mansión abandonada que recordará en cierto modo a la del primer juego. Las estancias de cada uno de estos niveles estarán desarrolladas completamente en 3D, y el nivel de detalle alcanzado es impresionante, tanto que no echaréis en falta los escenarios prerrenderizados de anteriores versiones. Además, el despliegue de efectos de luz es otro de los aspectos en el que más cuidado se ha puesto, ya que gran parte del juego se desarrolla en ambientes oscuros en los que debemos iluminar el camino con la llama de un mechero.





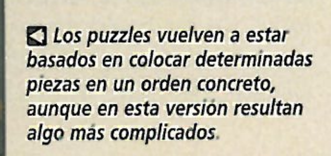
La presentación de Steve es impresionante, tanto como la enorme cantidad de CGs y vídeos en tiempo real que nos acompañan durante la aventura.

Los puzzles

El auténtico desafío

«Code Veronica» no será un juego de acción pura. Por encima del exterminio de las criaturas de Umbrella, nuestra labor será ir resolviendo los puzzles que nos abran paso a nuevas zonas. El sistema de resolución se mantiene respecto a las anteriores entregas y está basado en la colocación de objetos en un orden específico o el uso de llaves especiales.
Sin embargo, por primera vez en este juego existen determinados objetivos secundarios que no es necesario cumplir para superar con éxito nuestra misión, pero que nos darán nuevos objetos y armas para hacernos más fácil la aventura. De este modo, la versión para Dreamcast será la primera en la que tendremos cierta libertad de acción para resolver el juego en el orden que escojamos.





Los puzzles vuelven a estar basados en colocar determinadas piezas en un orden concreto, aunque en esta versión resultan algo más complicados.

La historia

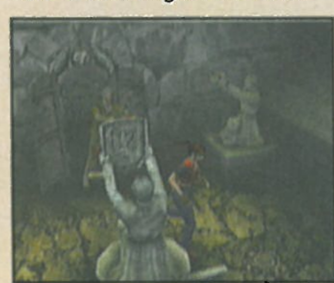
Un argumento complicado

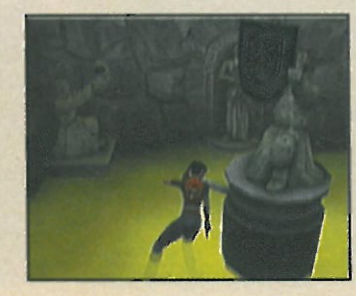
Los muchachos de Capcom se han superado a sí mismos a la hora de elaborar la trama de «RE: Code Veronica», ya que además de insertar esta aventura a continuación de las versiones aparecidas para Playstation, la complicación de su argumento resulta sorprendente. Claire y Steve protagonizan una extraña relación de amor-odio que se va desarrollando a lo largo del juego, mientras que Chris se mantiene rezagado y sigue la pista de su hermana en solitario.
Sin embargo, lo más interesante sin duda es el extraño comportamiento de los gemelos Ashford, unos personajes histriónicos de múltiples personalidades, que han perdido el control de sus criaturas y se comportan de un modo sorprendente.
Por otro lado, los saltos en el tiempo, los viajes de un lugar a otro del mundo y la cantidad de personajes secundarios terminan por redondear un excelente guión, que además será el más largo de la serie.



Los detalles "gore" típicos de la serie también están presentes en el último «RE».















Acelerar de 0 a 100 en 4 seg. sin cambio de marchas ?



Alucinantes trompos sin freno de mano ?

Sin sentir la máquina ?





Licencia exclusiva McLaren

Cambio de marchas y freno de mano por separado

Vibración Double Tremor en volante y pedales

ADVERTENCIA El volante Mclaren NO es compatible con su coche

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA:
ACCLAIM ENTERTAINMENT ESPAÑA
TEL.: 91 799 41 00 FAX.: 91 799 41 20







Consola: Dreamcast Compañía: Sega

El «Gran Turismo» de Dreamcast

«Gran Turismo» se ha convertido por méritos propios en el mejor juego de velocidad que se puede encontrar para una consola. Ahora Sega inicia su andadura en esta modalidad con un juego que no le va a la zaga en cuanto a modelos, circuitos y comportamiento, pero con 128 bits del ala.

Sega GT Homologation Special

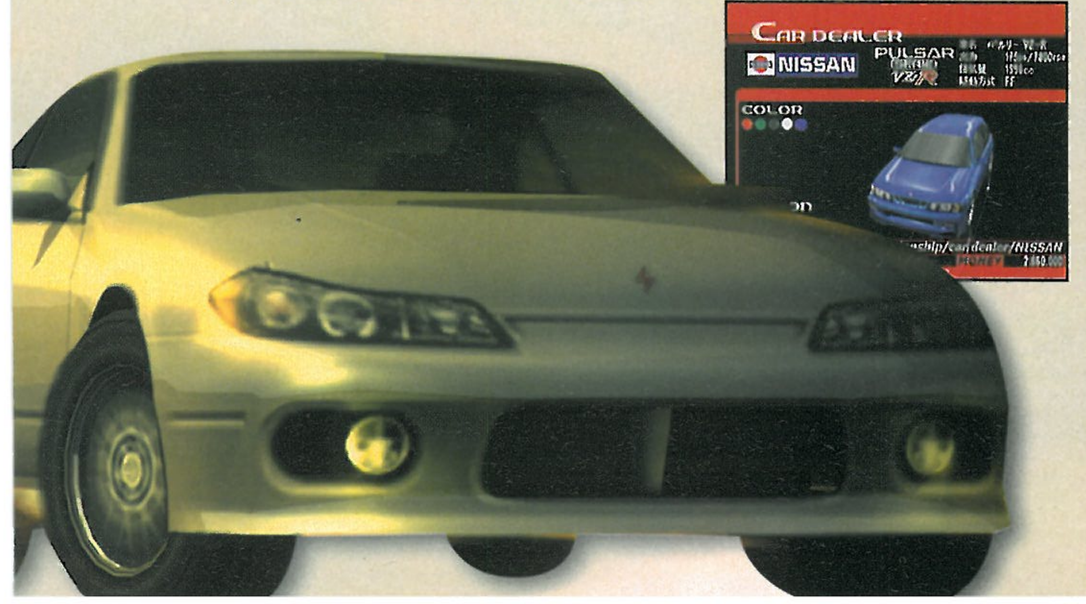


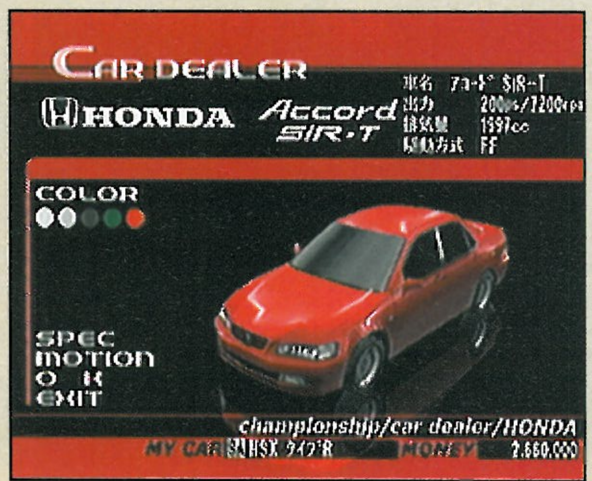
El modo en que se han recreado todos los modelos para Sega GT es impresionante, incluido su comportamiento en carretera y prestaciones. Cada vez más cerca de la realidad.

Los vehículos

El concesionario más grande de Japón

Todo hace prever que cuando llegue a nuestro país, «GT Homologation Special» incluirá una amplia gama de fabricantes europeos y americanos, aunque de momento el juego sólo cuenta con modelos japoneses. Hasta 250 coches se dan cita en estas emocionantes carreras -incluyendo los modelos de competición de las principales escuderías- y cada uno de ellos cuenta con un comportamiento diferente sobre el firme, lo que nos coloca ante el primer simulador de estas características que aterriza en Dreamcast. Como podéis imaginar, el único modo de hacerse con este impresionante garaje es vencer en los diferentes campeonatos para así ir acumulando dinero con el que comprar nuevas adquisiciones.

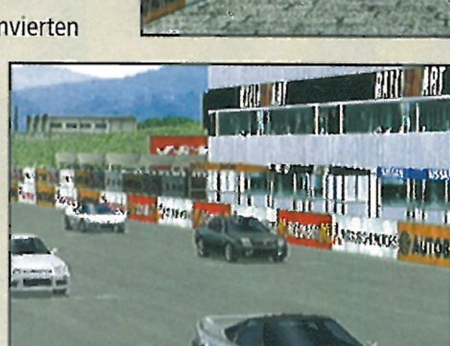




Los circuitos

El asfalto más rápido

La construcción de las pistas de competición en «Sega GT» es uno de los puntos fuertes del GD. El increíble número de detalles del circuito, unido a los espectaculares escenarios donde se sitúan, convierten estos 12 recorridos en los escenarios ideales para unas careras muy disputadas. Además también cabe la posibilidad de correr a diferentes horas del día o en el sentido inverso, por lo que el número de pistas es bastante considerable.
En total, podremos correr en 26 competiciones que combinan los circuitos atendiendo a las marcas y modelos participantes, y a las pruebas de resistencia, aceleración o velocidad, aunque antes habrá que cumplir diferentes requisitos.



Este "GT" es la réplica perfecta de Sega al «Gran Turismo» de PlayStation, tanto por coches y opciones, como por estilo de conducción.









El modo GT

Pruebas, licencias y compras

Aunque la competición para dos jugadores y el modo arcade resultan increíblemente jugables, sin duda el rey será el modo «GT».
Conseguir los diferentes carnets -indispensables para participar en cualquier carrera- hacerse con un primer vehículo y lanzarse a la aventura de conseguir un garaje suficiente para poder participar en todas las competiciones puede llevarnos muchas horas, ya que la dificultad está ajustada al milímetro y ganar los diferentes campeonatos no será tarea fácil.



Con más de 250 modelos disponibles, el modo más divertido es, sin duda, la posibilidad de ir haciendo crecer nuestro garaje con nuevos vehículos carrera tras carrera.





Para participar en los diferentes campeonatos nos exigirán poseer todas las licencias y modelos especiales de coche.



Syphon Filter es el nombre de un poderoso gas neurotóxico que hace cosa de 6 meses bautizó una de las mejores aventuras de acción que se han paseado por la consola de Sony. Ahora Gabe Logan regresa acompañado por su inseparable ayudante Lian, para encontrar un antídoto para el gas y acabar de una vez por todas con la amenaza terrorista.

La fuga de Logan

SYPHON FILTER 2

Pocas veces nos hemos encontrado con una secuela tan acertada como esta segunda parte de «Syphon Filter». Lejos de repetir punto por punto el esquema del original -y menos aún de cambiarlo por completo- el regreso de Logan a la consola gris mantiene un perfecto equilibrio entre el sistema de juego del primero, y un buen puñado de novedades que se reparten entre personajes, diseño de escenarios, items disponibles y nuevas posibilidades de acción.

Para empezar nos vamos a encontrar con un motor gráfico actualizado que, partiendo de las animaciones y escenarios del primer juego, ofrece sustanciales mejoras a la hora de recrear efectos de luz y transparencias. Además, el diseño de cada nivel explota al máximo las posibilidades de la consola, y en lugar de limitarse a pequeños y oscuros escenarios -como ocurría en la primera parte-, nos ofrece espectaculares fases que van desde un tren en movimiento, hasta las calles de Moscú, además de algún nivel sorpresa sacado del «Syphon Filter» original.

NUEVO SISTEMA DE JUEGO

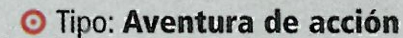
Pero por si el mejorado nivel gráfico no bastase para justificar este sonado regreso, el sistema de juego también ha sufrido algunas variaciones. Nuestros enemigos -ahora mucho más inteligentes- son capaces de acabar con nosotros de un disparo en la cabeza en cualquier momento del juego, por lo que además de preocuparnos por acabar con ellos, mantenerse a cubierto se convierte en una prioridad. En cuanto al sistema de puntería, uno de los puntos fuertes de la serie, permanece intacto, y sólo en las nuevas armas que tenemos a nuestra disposición ha cambiado el método de disparo. Eso sí, olvidaos de los terroristas que se comportan como "patos de feria" porque acertar a dar a uno de los soldados de «SF 2» nos traerá más de un quebradero de cabeza.

Los cambios también afectan al desarrollo de los niveles, ya que las fases se reparten entre los esquemas del primer juego, con niveles de acción que se intercalan con otros en que lo importante es internarse en las filas del enemigo sin ser descubiertos, y algunos nuevos en los que nuestra misión consiste en escoltar a determinados personajes, o incluso manejar un paracaídas.

Como ya habréis podido adivinar, otro de los aspectos que ha sido modificado respecto al primer juego es el nivel de ➤







- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**









Gracias a los dos CDs que ocupa «Syphon Filter 2», los vídeos de intro y final de cada nivel son más espectaculares y numerosos.

Cuerpos de élite




Logan no estará sólo a la hora de acabar con los terroristas. Lian Xing, su ayudante del primer juego, y Teresa, una nueva incorporación, serán nuestras colaboradoras más cercanas, aunque también nos ayudarán los miembros de la organización.

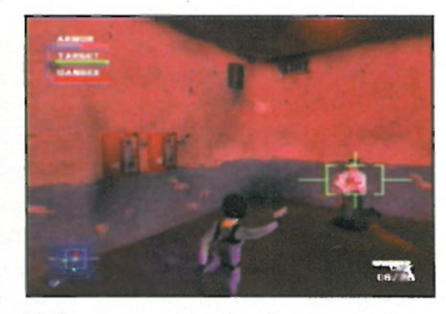


El nuevo «Syphon Filter» añade mayor protagonismo a los niveles de plataformas, e introduce algunos saltos automáticos.

«Syphon Filter 2» añade a las mejoras TÉCNICAS un modo MULTIJUGADOR, armas, personajes, y una nueva historia.

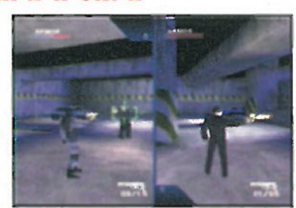



Alternativas: *«MGS» sigue siendo el mejor juego de acción que existe para PS, aunque los más pequeños se tendrán que conformar con «El mañana nunca muere». Si no, «SF 2» es tu elección.*

Como ya ocurría en la primera parte, el vestuario de nuestros protagonistas varía según el nivel en el que nos encontremos.

Cara a cara




El modo para dos jugadores convierte el desarrollo en un enfrentamiento cara a cara en el que podemos enfrentarnos a cualquiera de los personajes del juego en 15 escenarios diferentes.

En los niveles que se desarrollan completamente a oscuras, el sistema de visión cambia a infrarrojos y nos permite guiarnos por las fuentes de calor, aunque la orientación resulta complicada.





Afinando la puntería









El sistema de puntería se ha mantenido intacto respecto al que pudimos ver en el primer «Syphon». Para disparar a los enemigos podremos utilizar armas con mira telescópica, visión nocturna, control manual, o apuntado automático al cuerpo del enemigo.









Uno de los niveles más emocionantes del juego es la persecución sobre los vagones de un tren que se precipita al vacío, pura acción.

dificultad. Aunque cuando acabamos con los terroristas hace unos meses la cosa no resultó ni mucho menos sencilla, esta vez la dificultad roza el límite de la frustración. No sólo se trata de tener el pulso firme y nuestras armas a punto, sino que ahora los niveles en que nuestro objetivo es mantenernos ocultos se convierten casi en una misión imposible, y nos obligan a memorizar el recorrido de los guardianes y ser precavidos al máximo con el lugar donde nos apostamos, aunque de todos modos resulta inevitable repetir algunos niveles una y otra vez.

Otra de las sorpresas que nos aguardan en estos 2 CDs de acción pura ataña al protagonista, pues Logan -y por primera vez Lian- se reparten las fases de acción, mientras que Teresa es la nueva encargada de darnos apoyo desde el centro de comunicaciones y, en algunos niveles, sobre el terreno.

Y por si a alguno todavía se le quedan cortos los 20 niveles del juego, «Syphon Filter 2» nos permite disfrutar de partidas para dos jugadores, aunque sólo en el modo "deathmatch". Con más de 15 escenarios, y nuevos personajes a nuestra disposición, este "cara a cara" se convierte en la opción ideal para descargar adrenalina una vez que hayamos conseguido el antídoto para el gas que puede acabar con la vida de Lian Xing.

Para terminar, sólo debemos recordar una vez más que se trata de un juego para adultos, y que la dureza de sus imágenes - y el carácter violento de algunas misiones - no son recomendables para los más pequeños.

Eso sí, si tienes edad -y valentía- para disfrutarlo, se trata de uno de los títulos más impresionantes que se pueden encontrar en la consola de Sony.

David Martínez







Gráficos: 89

Aunque el motor ha experimentado algunas mejoras en efectos de luz y transparencias, este aspecto es muy similar al de la primera parte, con movimientos rápidos y suaves animaciones, pero sin ser brillante.

Sonido: 91

El doblaje a nuestro idioma es de lo mejor, al igual que los efectos de disparos y explosiones. Quizá las melodías pasen desapercibidas, aunque la ambientación es correcta.

Jugabilidad: 90

En cuanto os acostumbréis al sistema de disparo y al salto automático, el resto es coser y cantar. Eso sí, el analógico se hace imprescindible y la dificultad del juego es máxima.

Diversión: 95

Acción de la buena a lo largo de 20 niveles, y un trepidante modo multijugador os mantendrán pegados a la pantalla durante mucho tiempo, sobre todo teniendo en cuenta el alto nivel de dificultad.

Opinión:

«SF 2» tiene todo lo que le hace falta a una secuela para convertirse en un título imprescindible: mantiene el sistema de juego original, mejora los aspectos técnicos, y además incluye un buen número de modos de juego y novedades. Por si esto fuera poco, el argumento, al igual que en la primera parte, está muy cuidado, y la acción mantiene un ritmo trepidante. Vamos, que si tienes más de 18 años y te gustan las aventuras, éste es tu título.



Valoración 93



Llega un momento
en la vida
en que a uno
ya no hace falta que le digan
lo que quiere
o no quiere.



¡¡Porque ya
sabemos lo que queremos!!



Rayman2,
el mejor juego
de aventuras
de todos los tiempos.

www.rayman2.com





Ubi Soft Entertainment • Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona) • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
Hot line 902 11 78 03 • http//www.ubisoft.es



La irresistible magia del mejor arcade

El gran clásico de Namco se asoma por fin a N64, con una versión que explota con maestría todas las virtudes de la serie, en particular su impresionante sensación de velocidad y su inigualable estilo arcade.



El género de la velocidad ya puede a partir de este momento cuestionar el reinado de las plataformas en el catálogo de N64. Hasta ahora habíamos visto grandes títulos en fórmula 1, rallies, súper turismos y hasta vainas antigravitatorias (en «Racer») y le toca el turno al que faltaba: el arcade de coches por excelencia. Tras pasear su palmito por PlayStation con cuatro entregas (a cual mejor) y una en la recámara para la próxima consola de Sony, la serie «Ridge Racer» se ha convertido en el paradigma de lo que todos entendemos como un arcade de velocidad. Esto significa un control sencillo, una sentido de la competición excitante y una rapidez que quita el hipo. En otras palabras, diversión directa y sin complicaciones. Pues esto es precisamente lo que despliega Ridge Racer 64, en la mejor de sus interpretaciones.

SENCILLEZ APASIONANTE

El planteamiento de las carreras es el de toda la vida. Nuestro coche parte en última posición y el objetivo es alcanzar la victoria. Pero en este juego tal simpleza se convierte en una apasionante competición capaz de ofrecer carreras memorables. La clave reside en el astuto diseño y la longitud de los circuitos, ideales para divertir sin cansar y con las dificultades justas, el comportamiento de los coches rivales, siempre poniéndonos las cosas difíciles pero sin desesperar, y un control exquisito, que con la técnica de los derrapes se convierte en un monumento a la jugabilidad. Y es que en este juego la llave del triunfo se encuentra en el dominio de los derrapes y contravolantes, esto es, soltar el acelerador antes de entrar a la curva, girar bruscamente, acelerar en medio de la trazada y equilibrar el coche con la dirección. El insuperable comportamiento de los vehículos hace que con un buen derrape tomemos la curva a una velocidad imposible (literalmente, porque en la realidad el coche se iría a hacer puñetas) y nos lleve derechitos a la victoria. Cada curva requiere un tipo de derrape diferente y eso nos obliga a mantener la concentración durante cada segundo de la carrera e intentar realizar en cada ocasión la maniobra perfecta, algo nada sencillo, pero que cuando sale dan ganas de pausar el juego y aplaudir. El freno existe sí, pero es para cobardes. Claro que ►



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Car Attack

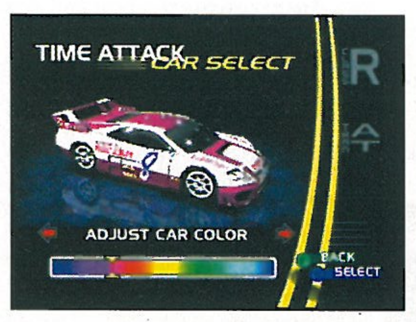




Una vez hayamos descubierto tres nuevos coches, tras conseguir otras tantas victorias en tres circuitos diferentes, deberemos retarlos uno a uno en unos entretenidísimos "mano a mano", para conseguir incorporarlos a nuestro garaje. Una interesante novedad que le da más vidilla al juego en su desarrollo.



Como hemos visto en las otras entregas del juego, durante los recorridos no es extraño ver objetos en movimiento, como helicópteros o aviones, un divertido detalle que habla de la calidad del juego.



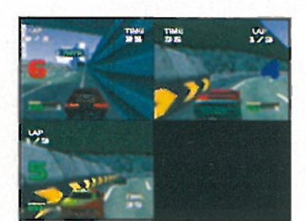
La posibilidad de cambiar gradualmente el color de los coches es una pasada.





Velocidad para todos









Una de las grandes novedades de esta versión es su modo multiplayer, para dos, tres o cuatro jugadores, y que cuenta con tres modalidades, incluida la de correr por equipos. Por desgracia, la calidad gráfica y la velocidad bajan algunos enteros.

«Ridge Racer» se presenta en N64 con una versión plena de CALIDAD, que destaca por su EXCELENTE acabado técnico y una jugabilidad digna de los MEJORES arcades de velocidad.

El juego cuenta con tres vistas, dos desde el exterior del coche, y una desde el interior, en la que disponemos de espejo retrovisor. En ésta última la sensación de velocidad es increíble.



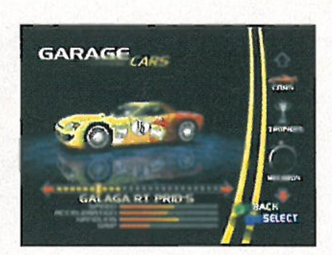


Dominar la técnica de los derrapes para tomar las curvas más cerradas es esencial en este juego. No es difícil hacerlo con garantías, pero es tal la velocidad del juego (además de la "molesta" presencia de los rivales) que siempre tendremos las sensación de poder hacerlo mejor. Una delicia.



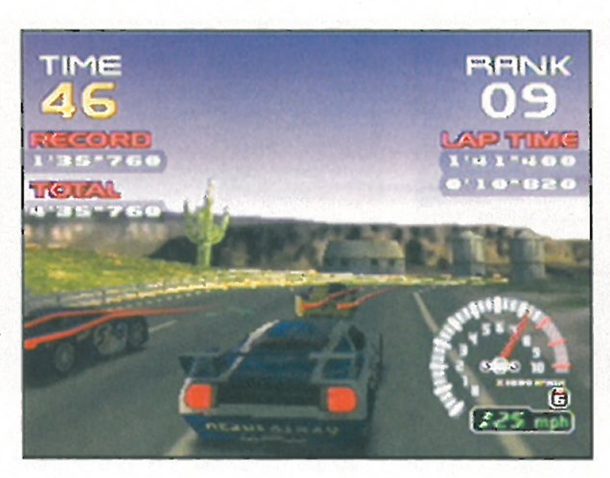
Coches





El juego cuenta con 25 coches disponibles (sin contar las "sorpresas" típicas de la serie) que quedan definidos en base a cuatro parámetros: velocidad, aceleración, maniobrabilidad y agarre. Saber elegir el coche apropiado para cada circuito es muy importante, puesto que su respuesta en carrera es totalmente fiel a sus características.





Otro de los detalles gráficos más destacables aparece en los efectos de luz, que provocan imágenes como ésta durante las carreras.

Alternativas: *En su estilo no tiene rival, aunque tampoco había salido para N64 un arcade tan puro. En cualquier caso, como juego de coches se sitúa en lo más alto, y sólo si os gusta mucho la fórmula 1 o la simulación, debéis elegir otro juego.*



► las carreras dan para mucho más. Hay que tener buen tino para elegir el mejor coche para cada circuito (en base a su aceleración, maniobrabilidad y velocidad), aprenderse bien los trazados y no desesperarse por los pequeños fallos, porque aquí la carrera no está perdida hasta que se cumplan las tres vueltas.

El juego no presenta novedades en su configuración, puesto que el objetivo es ganar para conseguir más coches y abrir más circuitos, pero sí en su desarrollo, ya que para hacernos con un nuevo vehículo, además de "desclasificarle" a base de victorias, también hay que ganarle en un entretenido "mano a mano".

Y como novedades con respecto a la serie, encontramos el modo multiplayer, con tres variantes, y la posibilidad de elegir entre tres tipos de conducción (RR clásico o RR revolution, donde los coches son menos controlables en los derrapes, y RR 64, el más asequible), y dos comportamientos diferentes de los coches en las colisiones, unas opciones que en el fondo se traducen como distintos niveles de dificultad.

Todo esto, por supuesto, sin olvidar un impecable aspecto gráfico, de decorados sólidos como rocas e iluminación soberbia, una perfecta resolución y una sensación de velocidad increíble. ¿Se puede pedir más?

Manuel del Campo

Gráficos: 92

La sensación de velocidad es impresionante, pero sorprende que sea así con unos decorados tan sólidos, unos coches enormes y una resolución excelente.

Sonido: 88

No es lo más destacable del juego, pero en absoluto desentona. Hay varias melodías tecno a elegir, efectos competentes y voces de comentarista.

Jugabilidad: 91

El control es muy sencillo, sólo se utiliza el acelerador y el joystick, pero la dificultad está ajustada para que cada carrera suponga un reto. Si se domina la técnica de los derrapes, es una verdadera delicia.

Diversión: 94

Alucinante desde el primer segundo. Cada carrera es un monumento a la emoción y no importa si estamos en el Gran Prix o en una carrera aislada. La diversión está asegurada siempre.

Opinión:

Nintendo nos ha obsequiado con el mejor «Ridge Racer» posible. El control y la jugabilidad son excelentes, y lo mismo puede decirse de la competición, que alcanza cotas de emoción insuperables. Es un juego que engancha desde el primer segundo y está tan bien planteado y realizado que invita a jugar una y otra vez, incluso repitiendo circuitos ya superados. No le sobran opciones ni modos de juego, pero consigue lo que pretende: ser el mejor arcade de coches. Y punto.



Valoración 93

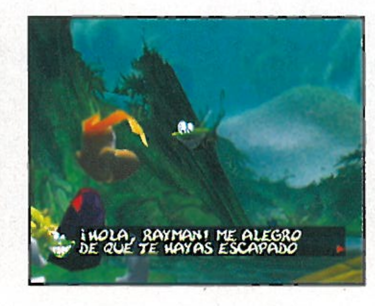


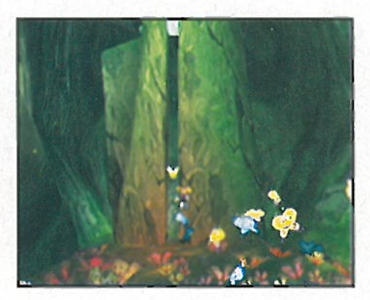
Plataformas para toda la familia

Rayman 2

El carismático personaje creado por Michel Ancel, y auténtico buque insignia de Ubi Soft, llega a Dreamcast en una sensacional conversión del genial plataformas que ya disfrutamos hace unos meses en N64. «Rayman 2» se convierte de esta forma en un título recomendable para todo tipo de jugones.







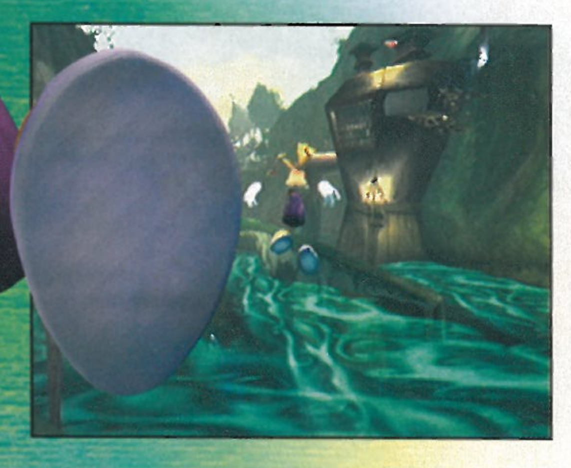
Los plataformas tenían hasta ahora en Dreamcast a «Sonic Adventures» como único -y genial-, representante. Por ello, Ubi Soft, que, como ya vimos en N64, ha conseguido crear una de las cimas del género, ha decidido paliar esta escasez en la consola de Sega ofreciendonos una brillante conversión de «Rayman 2».

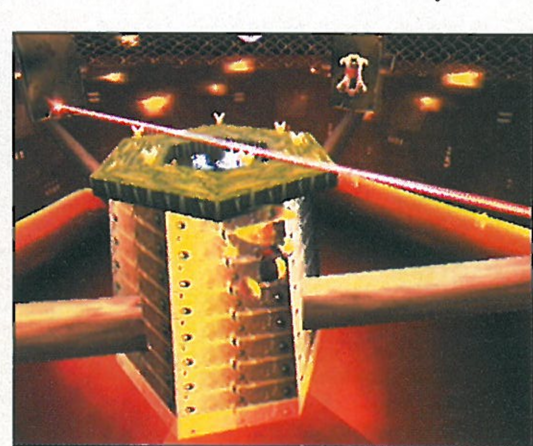
Prácticamente todo lo que dijimos de él en su momento se puede repetir punto por punto ahora: gráficos maravillosos que resultan todavía más claros y detallados en Dreamcast, escenas cinemáticas que parecen sacadas de la mejor película de animación, desarrollo variado y entretenido, animaciones impecables y ritmo de juego trepidante. Además, encontramos interesantes novedades en forma de originales fases de bonus y algunos minijuegos para cuatro jugadores que aprovechan así las posibilidades multijugador que, incomprensiblemente, no se explotaron en la versión de N64. Para rematar, los que os decidáis por este juego encontraréis que Ubi Soft ha creado varios niveles extra que pueden ser bajados desde Internet hasta vuestra VM, y que alargan un poco más la vida de este sensacional compacto.

Eso sí, como sabréis por la Preview que os ofrecimos el mes pasado, Ubi había prometido un aumento del nivel de dificultad que diera al juego una orientación más "adulta", pero la verdad es que poco, por no decir nada, hemos encontrado que nos indique un cambio en este sentido. Aunque, la verdad, ni falta que hace, porque si por algo se caracteriza «Rayman 2» es por saber satisfacer por igual a todo tipo de jugadores, sin importar su edad.

A la vista de todo lo dicho, quizás os llame la atención que no hayamos puntuado a este «Rayman 2» más alto, pero es que, pese a sus excelencias, el juego no deja de ser una conversión de N64. Si nos olvidamos de este aspecto, lo cierto es que nos encontramos ante un juego divertido y bonito como pocos. Una joyita.

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Las novedades de esta versión





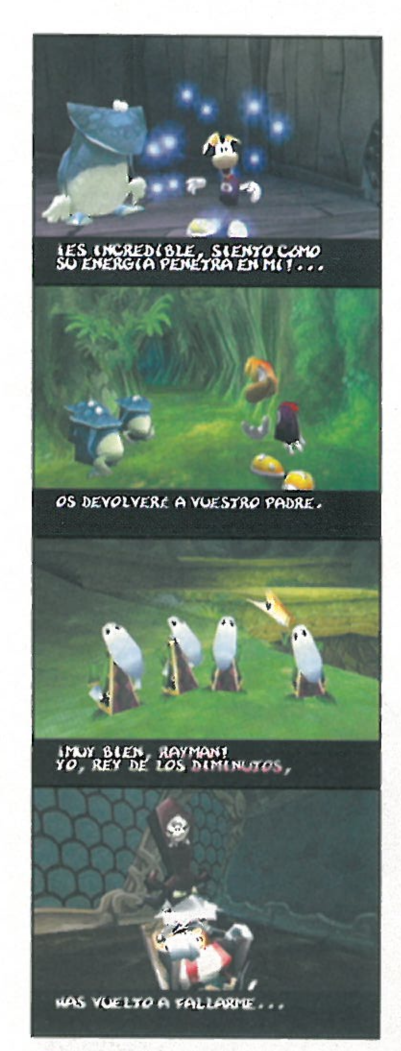
Esta versión para Dreamcast ofrece respecto a la de N64 nuevas fases de bonus donde podemos controlar a otros personajes, y minijuegos para cuatro jugadores simultáneos.



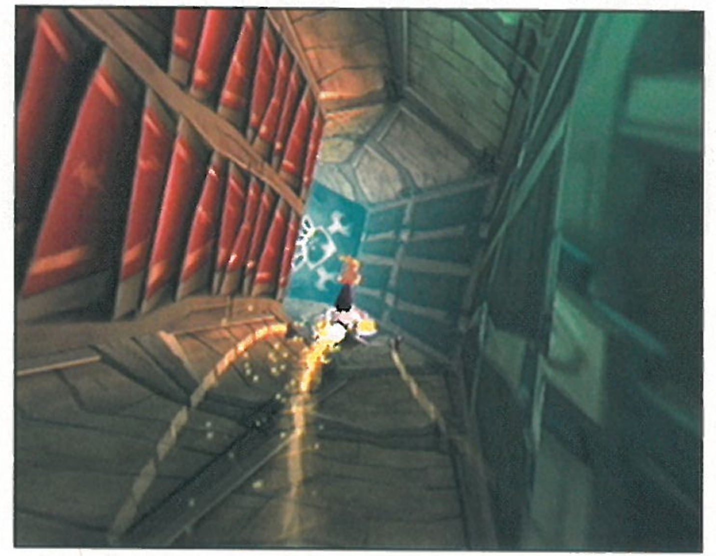


Para pasar de fase hay que ir recogiendo Lums, una especie de mariposas de colores. Muchas están prisioneras en estas jaulas.

Dreamcast recibe uno de los MEJORES plataformas de todos los tiempos, con una realización DE LUJO.



El juego está lleno de escenas cinemáticas para ilustrar la historia que nada tienen que envidiar a las de cualquier película de animación.



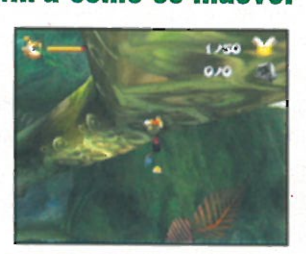
Una de las grandes bazas del juego es la variedad de su desarrollo, que alterna las plataformas con divertidos minijuegos de habilidad.







¡Mira cómo se mueve!





Las habilidades de Rayman son muy variadas: además de lanzar bolas de energía y planear con sus orejas, puede trepar y colgarse de los Lums.

Alternativas: *La única alternativa en este género es el genial «Sonic Adventure», pero «Rayman 2» es mucho más pausado, más "aventurero".*

Gráficos: 93

Es el aspecto que más nos ha impresionado. Estamos ante uno de los juegos más "bonitos" que hemos visto nunca en una consola.

Sonido: 90

El divertido lenguaje de los protagonistas, las excelentes melodías de cada fase y unos efectos bien realizados crean un ambiente sonoro a la altura del resto de apartados del juego.

Jugabilidad: 94

La animación de Rayman es absolutamente prodigiosa y su control de lo más sencillo. Es un juego al alcance de jugadores con cualquier nivel de habilidad.

Diversión: 92

Aunque si nos ceñimos a pasar de un nivel a otro el juego puede resultar un tanto corto para los más habilidosos, la búsqueda de secretos, las nuevas fases de bonus, los minijuegos multijugador y la opción de bajarnos niveles de Internet compensan este aspecto. Diversión garantiza para todo tipo de jugadores.

Opinión:

Este «Rayman 2» nos ha gustado más que en la versión para N64: es divertido, tiene una realización técnica espectacular, es variado y además aprovecha las posibilidades multijugador de Dreamcast. El único pero que le podemos poner es que no es un juego "original" para Dreamcast, pero poco importa este detalle si lo que quieres es disfrutar de un juego realmente divertido y enormemente espectacular.

Valoración 92



Muertos de risa



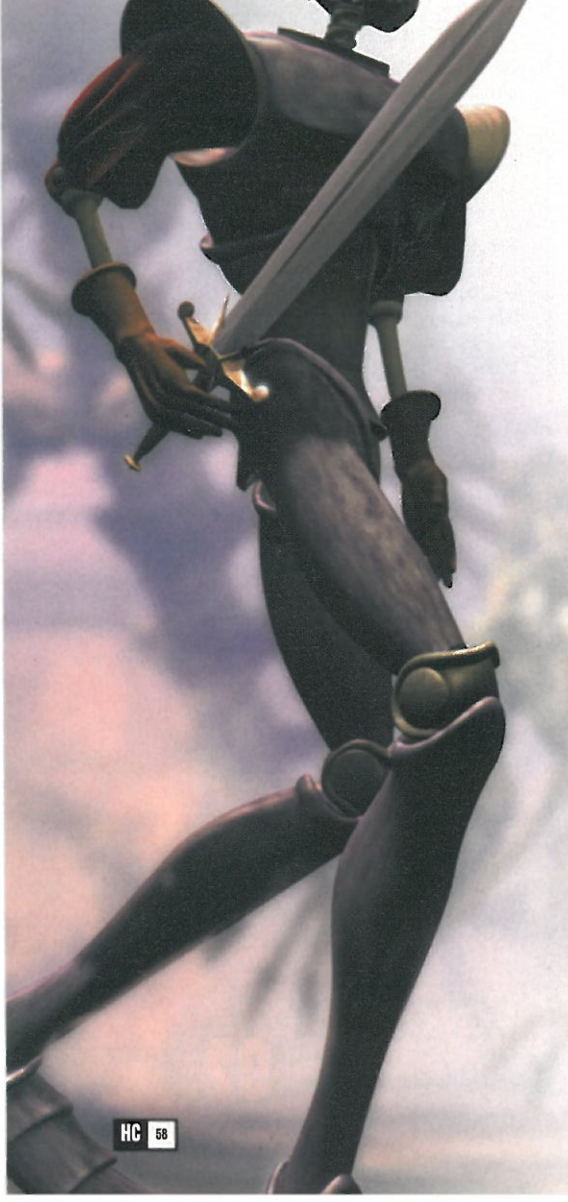
Quinientos años después del fin de la primera aventura, Sir Dan Fortesque ha sido nuevamente levantado de su descanso cuasi-eterno... ¡¡deprisa, hay que salvar al mundo!!











Los creadores de «Medievil» no han querido sacrificar la fórmula que tantos éxitos les proporcionó con la primera parte de esta fantástica aventura con tintes de humor negro. Así que han cogido a su carismático héroe, le han repeinado y mejorado un poco el aspecto, y le han metido en un nuevo mundo de fantasía bajo un argumento renovado casi por completo.

A partir de aquí, en «Medievil 2» nos encontraremos con un nuevo montón de fases para explorar, a lo largo de las cuales habrá que ir acabando con todo aquel tétrico enemigo que ose ponerse delante de nosotros, mientras pasamos algunas zonas de plataformas y otras de puzzles. Y es que, lo que más divertido hacía a la primera parte era precisamente eso, orientarnos entre laberintos y resolver ingeniosos puzzles mientras nos reíamos con los zombies y demás bichos, y «Medievil 2» no ha cambiado nada en ese sentido.

El aspecto técnico sí ha sido mejorado ligeramente en cuanto a nitidez gráfica, con unos escenarios que han ganado en definición y cantidad de detalles, aunque su estilo y ambientación recuerda mucho a los de la primera parte. También destaca el apartado sonoro, con todos las voces dobladas al castellano y una banda sonora que ambienta a la perfección.

Sólo nos ha quedado una ligera sensación de que, aunque el juego ha mejorado y se han introducido elementos nuevos, como algunas armas y movimientos que antes no tenía, no han aparecido cambios realmente significativos. En realidad, los más exigentes podrán argumentar en su contra el excesivo parecido con la primera parte, pero sea como fuere, la capacidad de diversión de este juego se mantiene intacta, dando lugar a una aventura bastante larga y compleja, que quizá no sorprenda igual que el original, pero que tampoco decepcionará a los muchos fans de sir Dan Fortesque que circulan por el mundillo de los videojuegos.

Roberto Ajenjo



En este laboratorio, un profesor loco nos dará nuevas armas y nos guiará a través del argumento, introduciéndonos en cada fase.



Los brillantes efectos de luz de la primera parte siguen presentes ahora de forma constante, dotando al juego de una apariencia muy agradable.

Tipo: **Aventura**
Compañía: **Millenium**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Unos bichos de cuidado





Una desarrollada capacidad de observación será la mejor ayuda para encontrar el punto débil de los temibles jefes finales de «Medievil 2». Su tamaño impone, pero sus movimientos son siempre mecánicos y repetitivos.



Los toques de humor en este juego son constantes; en una fase, habrá que usar literalmente la cabeza para poder resolver un puzzle.

Alternativas:

La última aventura de Lara Croft, o el propio «Soul Reaver» son títulos de mayor calidad , pero carecen del sentido del humor y el particular estilo de «Medievil». Es un juego muy peculiar.





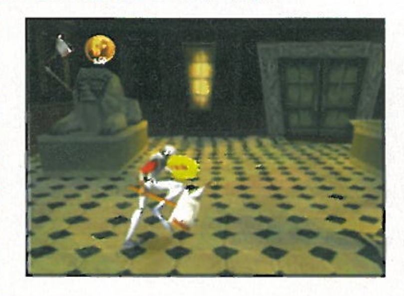
La traducción a nuestro idioma ha quedado impecable, y es toda una ayuda para seguir el argumento.





Un RENOVADO ARGUMENTO y algunas MEJORAS TÉCNICAS son las novedades más destacables de esta segunda parte de «MEDIEVIL»

Un caballero armado




Sir Dan cuenta con todo un repertorio de armas (mazos, pistolas, espadas, etc.) que irá consiguiendo con el paso de las fases. Con un sencillo menú podrá seleccionar dos al mismo tiempo, que podrá alternar según las necesidades del momento.

Gráficos: 86

Los espléndidos y abundantes efectos de luces adornan unos amplios mapeados bonitos pero que quizás recuerdan demasiado a los de la primera parte. Sir Dan tiene un look más detallado, y los enemigos son bastante variados.

Sonido: 91

El buenísimo doblaje al castellano es un excelente acompañante para una banda sonora de gran calidad. Los efectos de sonido no alcanzan tanto nivel, pero tampoco desentonan.

Jugabilidad: 84

El control de Dan es en sí el mismo que en la primera parte: completo y apropiado para todas las acciones excepto el salto, al cual es bastante complicado cogerle el punto.

Diversión: 86

El divertido desarrollo destaca por la variedad de situaciones en que te envuelve, aunque al no incorporar novedades realmente importantes se ha perdido un poco la capacidad de sorpresa.

Opinión:

«Medievil» fue un juego muy divertido en su primera entrega, que gustó a casi todo el mundo por su originalidad y jugabilidad. Todas esas virtudes se mantienen en la segunda parte, excepto la originalidad, puesto que la ausencia de novedades significativas le hacen perder un poco del encanto de la primera paete. Pero, obviando este detalle, nos queda un juego que, si bien no alcanza la élite, resulta bastante divertido y largo.

Valoración 86

El fútbol es "asín" Manager de Liga

Después de años esperando un juego para PlayStation que nos permitiera vivir el fútbol desde el punto de vista de un directivo, Codemasters nos brinda por fin la oportunidad de hacerlo mediante este sensacional «Manager de Liga»

Esta ausencia empezaba a ser sangrante, precisamente cuando en España tenemos el mejor juego de manager de todos los tiempos, el «PC Fútbol» de la compañía española Dinamic Multimedia. El caso es que en el Reino Unido sí que han disfrutado de este género en PlayStation, pero hasta ahora nadie se había atrevido a traspasarlo a la Liga española. Y al final Codemasters se ha decidido a hacerlo.

Y lo ha hecho con maestría, con un completísimo juego que saca todo el partido a la máquina, teniendo en cuenta que PlayStation no cuenta con un disco duro para almacenar tantos datos como en un PC.

En este «Manager de Liga» vais a encontrar un montón de alicientes para quedaros pegados a la consola durante mucho tiempo. Para los que andéis algo perdidos con este género, la cosa consiste en asumir las labores de presidente y entrenador de un equipo e intentar llevarlo al éxito dentro de sus posibilidades. Esto significa ocuparse no sólo de la táctica del equipo como en los juegos de fútbol convencionales, sino de los fichajes y cesiones, de la economía del club, de los salarios de los jugadores, de las obras del estadio, de los entrenamientos y hasta de la cantera, por mencionar sólo unas cuantas tareas.



LOS PARTIDOS. *Una vez el balón comience a rodar, ya no podremos hacer nada, salvo modificar la táctica o realizar sustituciones, es decir, la tarea de entrenador. Entonces se apreciará si estamos realizando una buena labor.*

LA OTRA CARA DEL FÚTBOL

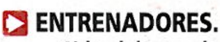
Esto, que en principio puede parecer aburrido, se torna apasionante y superadictivo a medida que vamos entrando de lleno en el intrincado y complejo mundo del fútbol, en el mercado de fichajes, en los problemas que provocan los jugadores descontentos, en los cabreos del público por una subida del precio de las entradas y, en fin, en que al final casi todo depende, como en la realidad, de que la pelotita entre o no entre, puesto que a la hora del partido es la máquina la que juega a su libre albedrío.

Por supuesto, si mantenemos una política de fichajes buena, si los jugadores están contentos y bien entrenados, y si damos con la forma de juego ideal para nuestro equipo, las posibilidades de éxito serán mucho mayores. Desde luego, los objetivos no van a ser los mismos con el Real Madrid que con el Alavés, por ejemplo, aunque, como se está demostrando en esta liga, con una buena o mala gestión todo puede pasar.

Por otra parte, la excelente inteligencia artificial juega un papel fundamental en el juego, sabiendo premiar una buena labor y castigando una dirección desastrosa, y obligándonos a trabajar duramente cada día para que el equipo esté siempre a tope.

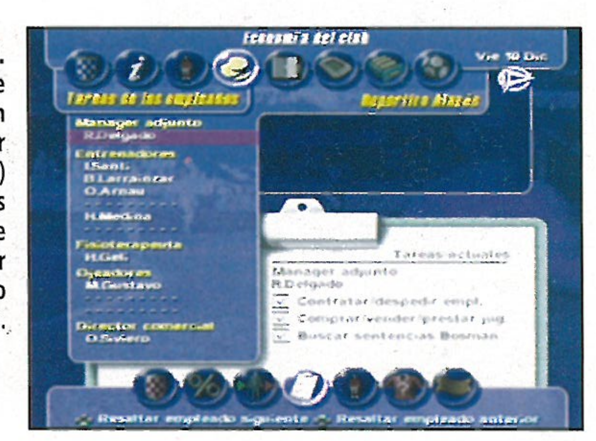
En definitiva, un juego con el que los amantes del fútbol quedarán totalmente enganchados. El juego de "manager" que se merecía PlayStation.

Manuel del Campo





ENTRENADORES. Si las labores de manager nos superan (os podemos asegurar que son casi infinitas) podemos rodearnos de un buen equipo de técnicos, un gestor financiero y un médico para que nos ayuden.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Mercado de Fichajes





Sin duda uno de los aspectos más divertidos del juego se centra en el mercado de fichajes. Aquí podremos intentar traer a nuestro club a los mejores jugadores, que no siempre querrán venir, sondear el mercado, utilizar ojeadores, pujar por una promesa y subir a gente de la cantera. Por supuesto, con todos los datos reales y actualizados del fútbol actual.

CONTESTADOR. *Este será un instrumento fundamental. Desde aquí se nos comunicará todo, si un jugador ha acertado nuestra oferta, si nos ofrecen una cesión, si nos eligen entrenador del mes, etc...*

Codemasters nos ofrece un COMPLETÍSIMO juego de "MANAGER" en el que, menos jugar, deberemos realizar TODAS las tareas propias de un club de fútbol .



ESTADIO. *Las obras del estadio también entran dentro de nuestra gestión. Siempre que haya dinero.*



ESTUDIO ESTADIO. *Después de cada jornada, podremos ver "en televisión" las mejores jugadas de todos los partidos, con unas imágenes realmente espectaculares y comentarios en castellano.*

MODO RETO. Además de jugar una partida completa (que puede durar hasta 50 temporadas) el juego ofrece retos más cortos para conseguir un objetivo concreto.

ENTRENAMIENTOS. *Tener al equipo bien entrenado es primordial. Podemos llevar los entrenamientos personalmente o contratar a un empleado.*

Alternativas:

De momento es el único "manager" que se puede encontrar en PlayStation.



TÁCTICAS. Por supuesto, la labor deportiva es muy importante. Hay que adaptar la táctica a los jugadores, elegir lanzadores, asignar marcajes y un largo etc.

La economía del club





Si las cuentas no salen, mal vamos. En nuestra gestión debemos ajustar el precio de las entradas, negociar con los posibles patrocinadores del club, pedir préstamos hipotecarios, etc, para tener una cuanta saneada. De este modo podremos gastar en fichajes y pagar buenos sueldos.

Gráficos: 80

El juego básicamente se compone de diferentes menús, bastante bien diseñados. Las imágenes de las mejores jugadas y otras animaciones rayan a buen nivel.

Sonido: 82

Tampoco es que sea un elemento demasiado importante, pero se han incluido voces en castellano, melodías marchosas y el sonido de los partidos cumple.

Jugabilidad: 91

A pesar de tantos datos, tantos menús y tantas tareas, el juego está muy bien estructurado, es muy sencillo de manejar, impone un ritmo muy fluido y la dificultad está perfectamente ajustada.

Diversión: 91

Si sois buenos aficionados al fútbol, podéis quedaros totalmente enganchados a este juego, una nueva y entretenidísima forma de disfrutar de este deporte.

Opinión:

Los que conozcáis este tipo de juegos ya sabéis lo que os vais a encontrar y sólo podemos deciros que estamos ante un "manager" excelente.
Si no habéis jugado nunca, os diremos que al principio se coge con cierto recelo, pero luego no se puede parar. Comprobaréis lo apasionante que resulta controlar todos y cada uno de los innumerables aspectos que rodean a un club de fútbol, y sufriréis y gozaréis con los disgustos y las alegrías que os dé vuestro equipo.
Un juego totalmente recomendable para los aficionados al fútbol.

Valoración 90

Una aventurera todo-terreno

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

La saga «Tomb Raider» llega a Dreamcast con la conversión de la cuarta entrega de PlayStation. En ella, Lara nos presenta su mejor aspecto, pero no ofrece ninguna novedad en el desarrollo del juego.

En el amplio comentario que le dedicamos a la versión de PlayStation hace unos números, ya os contamos las virtudes de este juego: escenarios de gran calidad gráfica, predominio de los puzzles sobre la acción, y una historia muy bien llevada. Pues lo mismo se puede aplicar a la versión de Dreamcast, que es prácticamente idéntica a la original. Las únicas mejoras tenemos que agradecérselas al chip gráfico de la consola, que elimina la pixelación y el molesto "tembleque" de las texturas, al tiempo que muestra mayor solidez en los escenarios, mejor uso de las transparencias, y hace que el "clipping" resulte menos apreciable.

El sistema de control es la única mejora destacable, de forma que con la cruceta podemos realizar los movimientos normales de Lara y alternar rápidamente con el stick analógico para los movimientos que requieren mayor precisión, sin necesidad de mantener pulsados muchos botones.

SIN APENAS NOVEDADES

Y esos son todos los cambios, porque, ya hablando del desarrollo del juego, no hay absolutamente ninguna diferencia entre ambas versiones. Es decir, que tenemos el mismo «Tomb Raider» que en PlayStation, pero con mejor aspecto. Y no es que eso esté mal, porque el juego sigue siendo genial, pero parece lógico que a la hora de hacer una conversión para una consola más potente, se haga un esfuerzo por marcar las diferencias. Y así como en otras conversiones -como «Rayman 2» o «Shadowman»- se nota ese esfuerzo por parte de los programadores por introducir un nivel de calidad superior en ciertos aspectos del juego, no ocurre lo mismo con este «Tomb Raider». Además, al igual que en su momento pensamos que en PlayStation la saga se había exprimido al máximo, ésta es la primera aventura de Lara en Dreamcast, y sin duda esta consola puede dar mucho juego a los programadores para que la saga transcurra por nuevos derroteros. Es por eso que, siendo coherentes con el criterio de puntuación, no podemos colocarle una nota tan elevada como la que llevó en PlayStation. Lo que no es óbice para afirmar que este «Tomb Raider IV» es un gran juego, que a buen seguro los seguidores de Lara van a recibir con los brazos abiertos.

Rubén J. Navarro

Uno de los niveles más originales del juego se desarrolla en un tren en marcha en el que tenemos que ir pasando de vagón en vagón.





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

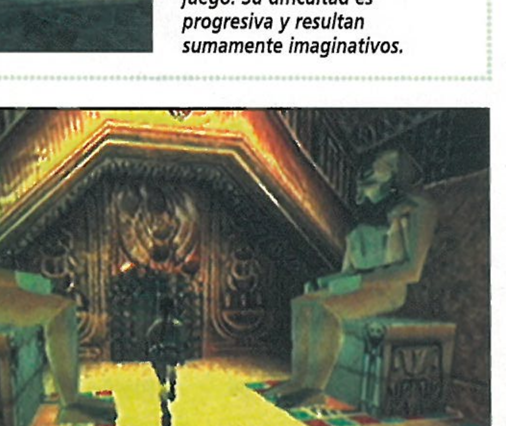
Los enigmas de los egipcios





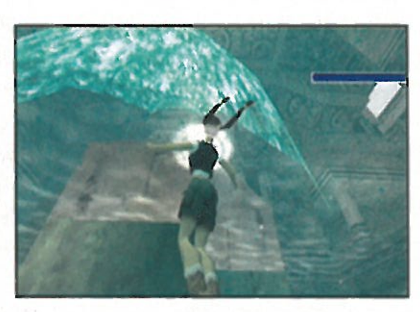


Las tumbas egipcias están protegidas por multitud de trampas y enigmas que hacen que los puzzles sean los verdaderos protagonistas del juego. Su dificultad es progresiva y resultan sumamente imaginativos.





Esta versión para Dreamcast es la MEJOR gráficamente, pero NO APORTA novedades.



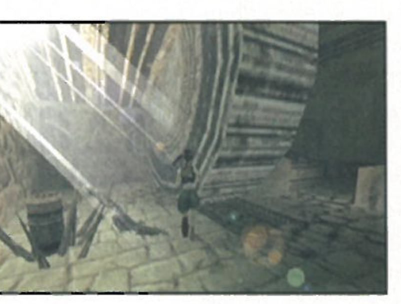
La capacidad de Dreamcast hace que estemos ante el juego más bonito de la saga, pero echamos en falta más cambios gráficos.



Una de las mejoras a nivel gráfico de esta versión es la transparencia de Lara cuando queremos examinar el entorno.

Alternativas:

Sólo hay otra aventura similar en Dreamcast, que es «Shadowman». Su temática es muy distinta, por lo que nada impide que os hagáis con ambos. A nosotros personalmente nos divierten más las aventuras de Lara.







La única novedad que incorpora con respecto a la versión de PlayStation es un simpático álbum con fotografías de Lara.

Unos bichos muy peligrosos





Aunque no hay muchos enemigos, os costará bastante hacerles frente. En nuestro camino encontraremos seres sobrenaturales como momias (que son invulnerables) o dragones que escupen fuego.



Para ilustrar la interesante historia protagonizada por Lara, veremos tanto escenas cinemáticas de gran calidad como otras realizadas con el motor del juego.

Gráficos: 84

El potencial gráfico de Dreamcast elimina la mayoría de los defectos de la versión de PlayStation y hace que el juego sea más bonito, pero no hay ningún detalle realmente sorprendente en este sentido.

Sonido: 88

Como en todos los «Tomb Raider», el silencio es la nota predominante para crear tensión en el ambiente. Los efectos en puntos culminantes son muy buenos, a lo que hay que unirle la total traducción de las voces al castellano.

Jugabilidad: 87

Dividiendo entre el stick analógico y el pad digital los movimientos de Lara, se simplifica su control. Sin embargo, sigue tardando un poco en reaccionar a nuestras órdenes y, sinceramente, después de haber visto el perfecto control de «Shadowman», nos quedamos con ganas de algo similar.

Diversión: 94

Evidentemente, este apartado se mantiene prácticamente invariable con respecto a la versión original de PlayStation: es uno de los juegos más apasionantes que puedes encontrar no sólo en Dreamcast, sino en cualquier consola.

Opinión:

Quizás os sorprenda esta nota final, pero no nos gusta encontrarnos en Dreamcast con conversiones "tal cual" de otros juegos vistos en otras consolas.

En cualquier caso, si no habéis jugado a «Tomb Raider IV» en PlayStation, no dudéis en haceros con este juego: es una aventura excepcional.

Valoración 88

El más rápido del milenio



La apretada parrilla de la Fórmula 1 está repleta de títulos de notable calidad. A los «F-1 99» de Psygnosis o «Mónaco Grand Prix» de Ubi, se suma ahora la propuesta de EA, un título que arranca desde la Pole Position en la temporada del 2000.



La construcción de los coches refleja con gran cantidad de detalles, los modelos de cada escudería.

Aunque resulta difícil que a estas alturas un juego de Fórmula 1 pueda aportar alguna novedad al género, los muchachos de Electronic Arts lo han conseguido gracias a una estudiada jugabilidad que se aleja de todo lo visto hasta ahora en este tipo de juegos.

Y es en el control donde más se nota el buen trabajo realizado con «F1 2000». La que hasta ahora había sido la asignatura pendiente en estos simuladores ha sufrido una notable mejora, apoyada sobre todo por una dirección muy suave y un comportamiento del vehículo muy estable. Además, este sistema de conducción variará atendiendo a las condiciones climatológicas o a los daños que reciba el vehículo en carrera, consiguiendo que la sensación de pilotar sea total.

Para completar las virtudes de este compacto se incluyen diferentes estilos de conducción que podemos configurar antes de correr y un modo de ayuda muy útil y novedoso con el que el jugador puede recibir indicaciones de los trazados del recorrido desde los boxes.

LICENCIA DE LA FIA.

Por otro lado, éste es el único juego que contará con la licencia oficial del campeonato de la temporada 2000, es decir, la que está a punto de comenzar, de modo que incluye los corredores, escuderías y circuitos que veremos en televisión durante este año y el próximo, además de incluir la retransmisión en castellano a cargo del conocido piloto español Luis Villamil.

En otro sentido, aunque «F-1 2000» también ofrece algunas mejoras técnicas (especialmente en la construcción de los monoplazas, en los que incluso se pueden apreciar los cambios de color de los frenos al recalentarse), tampoco se puede decir que marque unas claras diferencias con respecto a otros títulos ya disponibles en PlayStation. El mejorado aspecto de los coches -aunque las texturas de los contrarios fallan a media distancia- y la hiperrealista construcción de los circuitos contrastan con una sensación de velocidad no del todo lograda, sobre todo desde las perspectivas exteriores al coche, que dificulta la conducción cuando aparecen varios vehículos en pantalla.

El principal inconveniente al que se enfrenta este título es su aparente falta de cambios respecto a los demás juegos de F1, pero si sois capaces de profundizar e ir apreciando todos sus detalles, descubriréis el mejor -hasta el momento- juego de F1 que hemos visto en PlayStation.

David Martínez



Por primera vez tendremos la oportunidad de correr en la temporada actual de F1, ya que el juego cuenta con la licencia del campeonato del mundo del 2000.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



El sistema de repetición puede activarse en cualquier momento de la carrera, y resulta tan espectacular como verlo por televisión.





Dos pilotos en carrera





Aunque el número de perspectivas se reduce a 2, la posibilidad de competir con un compañero contra otros 20 pilotos controlados por la máquina resulta apasionante.

Alternativas:

Esta primera incursión de EA en el género queda por encima del «F-1 99» de Psygnosis, situándose como el mejor simulador de Fórmula 1 disponible en estos momentos.



Realismo, licencia oficial y JUGABILIDAD hacen de «F-1 2000» el MEJOR en su género.





Las imprudencias se pagan





Una conducción imprudente puede llevarnos a perder un alerón, las ruedas, u obligarnos a abandonar la carrera por haber destrozado el monoplaza. ¡Y a ver quién paga el coche!



En las perspectivas interiores, la sensación de velocidad es mucho mayor.

Gráficos: 86

Aunque el "popping" en el horizonte resulta bastante notable, la construcción de los monoplazas y, sobre todo, los efectos de luz, son de lo mejor. Eso sí, la sensación de velocidad en las perspectivas exteriores no está excesivamente bien lograda.

Sonido: 90

Los motores de los coches ofrecen una buena sensación de realismo, al igual que los comentarios en nuestro idioma.

Jugabilidad: 91

El apartado más cuidado del juego, no sólo por la sencillez de manejo de los coches, sino por la fidelidad con que se reflejan las condiciones atmosféricas en carrera, obligando a modificar el estilo de conducción.

Diversión: 90

La dificultad está bien ajustada, lo que unido al disputado modo para dos jugadores, y a la posibilidad de correr con los pilotos y circuitos de la temporada actual, aseguran muy buenos ratos al volante.

Opinión:

Por fin un juego de F1 se aleja de los cánones marcados por la serie de Psygnosis y se atreve con un estilo de conducción menos realista pero más intuitivo, que le hace asequible a todo tipo de público. Si además tenemos en cuenta que tiene la licencia oficial del campeonato mundial y que pone a nuestra disposición un gran número de opciones, no resulta arriesgado decir que nos encontramos ante el mejor simulador de F1 del mercado.



Puñetazos con fundamento



Capcom aprovecha esta nueva incursión en el género de la lucha en 2D para demostrar una vez más que, en lo que a puñetazos bidimensionales se refiere, siguen siendo los reyes indiscutibles.

En esta ocasión, no obstante, la acción se aleja de la saga «Street Fighter» o de los populares personajes de la Marvel para introducirnos de lleno en el universo del manga.

Jotaro Josuke (el JoJo del título) es el protagonista de un aclamado cómic japonés que cuenta la historia de la familia de JoJo a lo largo de varias generaciones y en el que sus protagonistas están asociados a unos espíritus protectores denominados "stands". A efectos de juego esto permite que «JoJo's Bizarre Adventure» tenga un hilo argumental mucho más elaborado y complejo de lo que es habitual en los juegos de lucha de Capcom, lo que sin duda es uno de sus principales atractivos.

Pero no acaban ahí las novedades. Para empezar, a la hora de jugar nos llevamos la sorpresa de que cada personaje puede utilizar a su stand durante el combate tanto para defenderse como para lanzar diferentes ataques especiales. Incluso es posible apartarse a un lado y dejar que el stand luche él sólo contra el oponente. A efectos prácticos esto eleva el número de personajes en pantalla a cuatro (dos luchadores y dos stands), lo que obliga a plantearse los combates de una forma diferente a la usual.

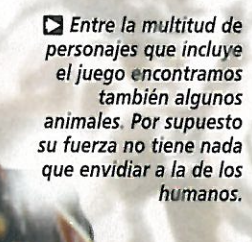
Por otra parte, a los habituales modos de juego de Historia, Arcade, Vs y Entrenamiento, se han añadido dos minijuegos de tipo puzzle que aunque son bastante sencillos aportan aun más variedad a este original juego.

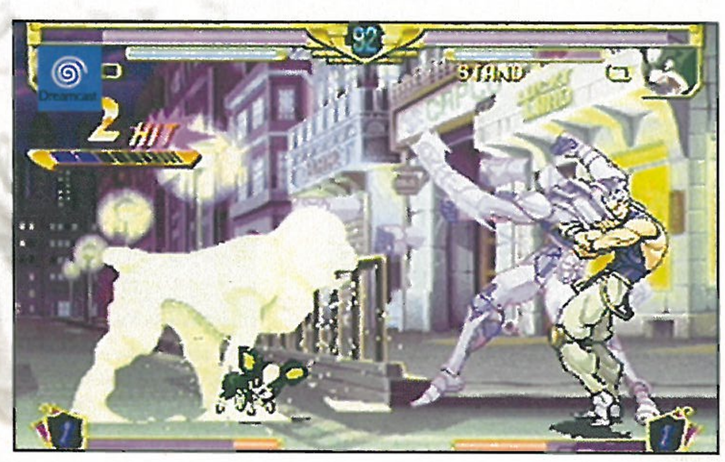
GRAN CALIDAD TÉCNICA

«JoJo's Bizarre Adventure», al igual que el reciente «Street Fighter Alpha 3», se presenta tanto para PlayStation como para Dreamcast y en ambas versiones hace gala de una gran calidad técnica. En el apartado gráfico, el diseño de los personajes refleja la estética manga en la que se basa el juego, obteniendo excelentes resultados. El motor del juego, por su parte, maneja los cuatro personajes que mencionábamos antes con total fluidez, y sólo en la versión de PlayStation se aprecia una mínima ralentización en las animaciones.

Es cierto que viendo joyas como «Tekken 3» o «Soul Calibur» este tipo de juegos pueden parecer algo desfasados, pero como aún hay un buen puñado de forofos de los juegos de lucha en 2D (entre ellos, algunos de los miembros de nuestra redacción) podemos decir que en «JoJo's Bizarre Adventure» se encuentra la inimitable jugabilidad de los mejores arcades de lucha de Capcom unida a un original argumento que incluye bastantes novedades, lo que da como fruto en juego que encierra una elevada capacidad de diversión.

Jorge Portillo





Entre la multitud de personajes que incluye el juego encontramos también algunos animales. Por supuesto su fuerza no tiene nada que envidiar a la de los humanos.

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Los Stands





Los misteriosos espíritus guardianes pueden adoptar diferentes formas. Mientras que en unos casos se trata de criaturas de aspecto humanoide, en otras no son más que armas, como cuchillas o espadas, que el personaje puede invocar contra su oponente.









Las animaciones desencadenadas por algunos ataques especiales poseen una gran calidad técnica.



Alternativas:

Si tiene que ser un juego 2D, tanto en Dreamcast como en PlayStation tienes «Street Fighter Alpha 3», pero que conste que en lucha en general los mejores siguen siendo «Tekken 3» y «Soul Calibur».



En general todos los ataques especiales del juego se hacen a través de los stands.

Gráficos:	85
Sonido:	84
Jugabilidad:	90
Diversión:	87

Opinión:

No os dejéis engañar por las dos dimensiones, porque este juego de lucha posee la jugabilidad de los mejores productos de la compañía Capcom y además introduce un argumento consistente y otros elementos originales como el sistema de los stands. Si te va la lucha no deberías dejar de probarlo.

Valoración 86

Modo Historia





En el modo Historia cada personaje cuenta con una aventura propia, aunque por supuesto todas están relacionadas entre sí. Sólo jugando muchas de ellas llegaremos a comprender el intrincado argumento que esconde «JoJo´s Bizarre Adventure».





Algunos combos provocan la aparición en escena de objetos de tamaño descomunal.

La MEJOR lucha en 2D se da cita en este ORIGINAL juego de Capcom.





Comparado con la versión PSX el JoJo de Dreamcast utiliza más colores y mueve las animaciones a un ritmo mucho más elevado.

Gráficos:	84
Sonido:	83
Jugabilidad:	90
Diversión:	87

Opinión:

La verdad es que no hay tanta diferencia con la versión de PlayStation como podríamos esperar, pero también es cierto que en cuestiones técnicas el juego no necesita más. Se trata de diversión y jugabilidad a raudales dentro de la lucha, y en eso «JoJo's Bizarre Adventure» cumple sobradamente.

Valoración 85

«Grandia» llega a PlayStation unos años después de que apareciera en Japón por primera vez para Saturn. ¿Ha merecido la pena esperar tanto tiempo? La respuesta es un rotundo sí.

Rol del bueno



El protagonista de «Grandia» es Justin, un chico cuya ambición es ser aventurero como su padre y que para conseguirlo se embarca en una búsqueda que le llevará al otro extremo del mundo. Acompañado por sus amigos tendrá que descubrir los secretos de una misteriosa civilización desaparecida y acabará metido en medio de una guerra de proporciones mundiales. ¿Una historia poco original? Puede que sí, pero os podemos asegurar que también es una de las más absorbentes de los últimos tiempos.

«Grandia» es un juego de rol de la vieja escuela y, como tal, le da mucha más importancia a aspectos tales como el argumento o los personajes que a otros como los gráficos o las secuencias de animación. Y ese es precisamente su mayor atractivo, poseer unos personajes con unas personalidades totalmente definidas y combinarlos con una historia gigantesca (más de 60 horas de duración con los 2 CD's) llena de detalles, que tiene lugar sobre un mundo de dimensiones abrumadoras. Como el verdadero aficionado a éste género diría, esos y no otros son los elementos que hacen grande a un juego de rol.

En cuanto al sistema de juego propiamente dicho, lo cierto es que no introduce demasiadas novedades. Quizá la más interesante sea que a la hora de combatir, pues aunque utiliza un sistema de turnos, la lucha es en tiempo real, y además se puede ver en el mapa del mundo cómo se acercan los enemigos y, si no hay ganas de luchar, se pueden esquivar.

El apartado gráfico es probablemente el punto más flojo de todo el juego, y es que los dos años que han pasado desde que apareció por primera vez se dejan notar. Los personajes son sprites 2D que se desplazan sobre un escenario modelado y renderizado en 3D. El movimiento, tanto de los personajes como de las cámaras, que pueden ser rotadas a voluntad, es bastante fluido, y el problema más grave estriba en que cuando la pantalla se recarga se puede apreciar una cierta ralentización, aunque ésta no afecta a la jugabilidad en absoluto.

En cualquier caso, si lo que buscas es un juego de rol capaz de tenerte enganchado a la consola durante días y días, hasta el punto de hacer que te enamores de sus personajes, «Grandia» está pensado para ti. Un experiencia que te costará olvidar.

Jorge Portillo







En los amplios escenarios tridimensionales se hace un uso bastante correcto de las texturas, pero aún así el juego tiene un aspecto un tanto anticuado.

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Game Arts**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



En cada turno del combate la acción se detendrá hasta que elijamos un movimiento para cada personaje.

Tras visitar un sitio por primera vez podremos volver a él directamente desde el mapa, sin necesidad de pasar por los puntos intermedio.

Sonría por favor




Una de las características de Grandia es la ausencia de personajes "oscuros", cargados de traumas infantiles y graves trastornos de personalidad. Aquí todo el mundo es gente normal y muy alegre.

Un juego de ROL de corte clásico, con mucho énfasis en la HISTORIA y los PERSONAJES

Alternativas:

Cuando se trata de rol la referencia obligada es la serie «Final Fantasy». Tras ella, este juego se convierte en el más recomendable.





En los puntos de grabación podremos también recuperar todos los puntos de vida perdidos.





Combates «planos»




Al entrar en un combate se abandona el escenario 3D y la acción pasa a desarrollarse sobre un escenario bidimensional. No es tan bonito, pero así el juego no se "atasca" por muchos enemigos que aparezcan y los combates se muestran muy fluidos..

Gráficos: 75

El aspecto más flojo del juego. Aunque coloridos y graciosos, los años no pasan en balde y aunque hace dos años supusieran una revolución, lo cierto es que «Grandia» no soporta la comparación con los juegos actuales.

Sonido: 88

Estupendo. No sólo la música se corresponde perfectamente con las distintas escenas, sino que los continuos efectos sonoros contribuyen enormemente a dotar de realismo al complejo mundo del juego.

Jugabilidad: 87

Como con todos los juegos de rol al principio cuesta un poco hacerse con todos los controles, opciones y comandos, pero la gran duración del juego hace que la inversión en aprenderlos se amortice de sobra. Eso sí, es necesario saber inglés.

Diversión: 93

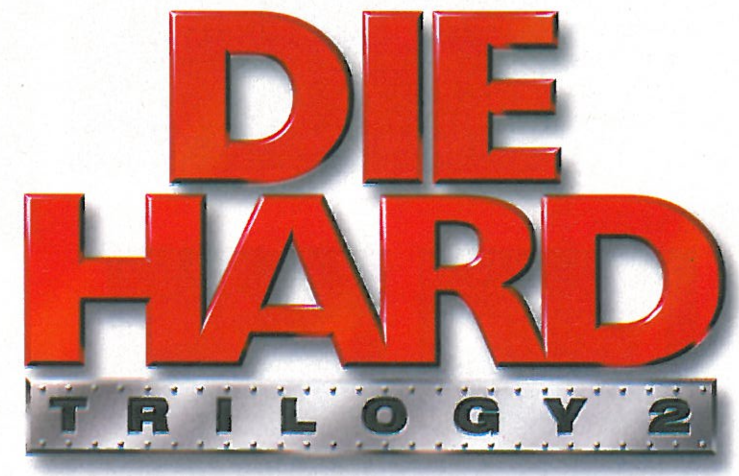
Probablemente uno de los juegos de rol más entretenidos de los últimos tiempos. Una historia apasionante protagonizada por personajes la mar de divertidos.

Opinión:

Nos encontramos ante un fantástico juego de rol al que sólo le falta un acabado gráfico más acorde con los tiempos que corren para ser una obra maestra. Aun así, los verdaderos aficionados a este género sabrán reconocer sus cualidades y valorarlo como se merece. Sólo un pequeña pega, y es que es una lástima que este excelente juego no haya llegado traducido al castellano.



Bienvenido a la jungla... de cristal



John Mc Lane es el policía más duro de Nueva York. Sus métodos nada convencionales y su sarcástico sentido del humor le han sacado de situaciones desesperadas en más de una ocasión. Veamos si en esta ocasión es capaz de acabar con la amenaza terrorista que se cierne sobre nuestra ciudad...

Sobrevivir al secuestro del Nakatomi Plaza de Los Angeles, hacerse con el control de un aeropuerto tomado por los terroristas, o recorrer las calles de la gran manzana desactivando bombas no son nada al lado de lo que le espera al amigo Mclane en «Die Hard Trilogy 2». Y es que unos años después de que apareciese la primera parte, las cosas no han cambiado mucho para John: otra vez sólo frente al grupo terrorista de turno -también llegados de Europa oriental-, y enfrentándose a un juego que combina niveles de aventura con otros de conducción y disparo en primera persona. Es decir, el mismo "3 en 1" de la primera entrega.

Por desgracia, aunque mantener el desarrollo del primer juego ha sido todo un acierto, lo malo es que también se conserva un nivel técnico que a estas alturas ha quedado desfasado. Las fases de aventura sufren una perspectiva confusa, agravada por la oscuridad que preside todos los escenarios, y unas animaciones algo bruscas, que se convierten en un problema al coincidir con un control no del todo ajustado.

ES MAS DIVERTIDO CONDUCIR

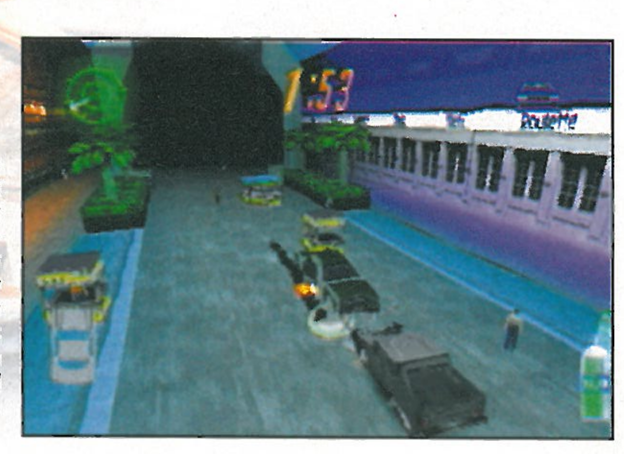
Aunque los niveles de conducción no han corrido mejor suerte con el apartado técnico, la sencillez de su planteamiento y un control mucho más intuitivo facilitan nuestra tarea enormemente, y nos permiten acabar con estos escenarios en un santiamén.

Desde luego, y aunque resultan algo cortos, se revelan como los más divertidos del compacto, en parte por la posibilidad de ir chocando contra todos los elementos que nos vayamos encontrando.

Las únicas mejoras técnicas de esta segunda entrega las encontramos en los niveles de disparo, que ofrecen un aspecto notable. Aunque siguen mostrando algunos inconvenientes en las rutinas de detección con el control pad (olvidaos del uso del stick analógico si queréis tener alguna oportunidad), si disponéis de una pistola de luz, todo resultará más sencillo y divertido, aunque el sistema de cambio de armas puede volvernos locos al principio.

En definitiva, cada uno de estos tres estilos de juego por sí mismo no puede competir en sus respectivos géneros con la mayoría de lanzamientos actuales para la consola de Sony. Sin embargo, si pasamos por alto los defectos técnicos y consideramos al juego en su conjunto -hilado por un interesante argumento que no retoma el de ninguna de las películas de la serie-, nos encontramos con un compacto entretenido y que, pese a algunos altibajos en la jugabilidad, es capaz de mantenernos pegados a la consola durante algún tiempo.

David Martínez



Nuestro objetivo en las fases de conducción es acabar -a golpes- con los coches enemigos y desactivar las bombas que han repartido por la ciudad de Las Vegas.

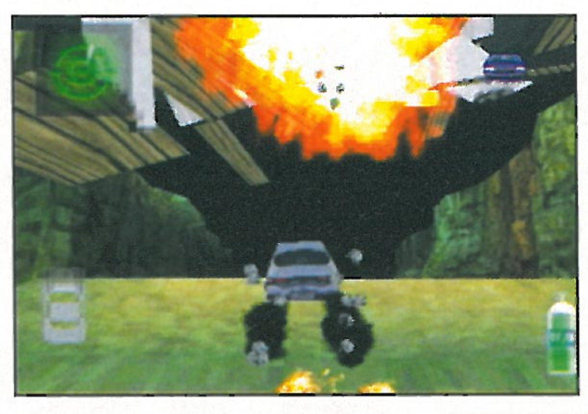
- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Fox Interactive**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

3 modos de vivir la acción

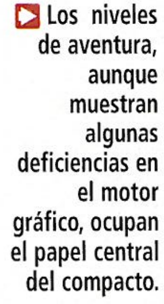




Sin duda lo más atractivo de la serie «Die Hard Trilogy» es su modo de combinar los niveles de aventura, con otros de conducción y fases de disparo en primera persona, aunque con desiguales resultados en cada uno de estos modos.

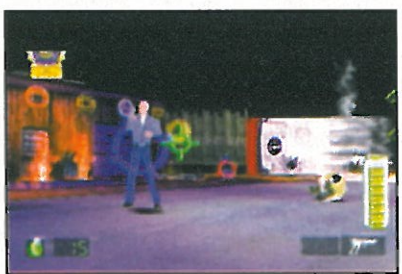


A lo largo del juego se intercalan niveles de conducción, sin duda los más divertidos, que sin gozar de un nivel técnico notable, ofrecen un control muy correcto.

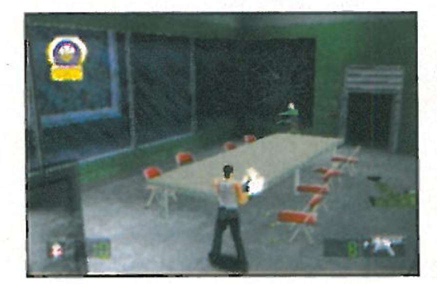


Los niveles de aventura, aunque muestran algunas deficiencias en el motor gráfico, ocupan el papel central del compacto.

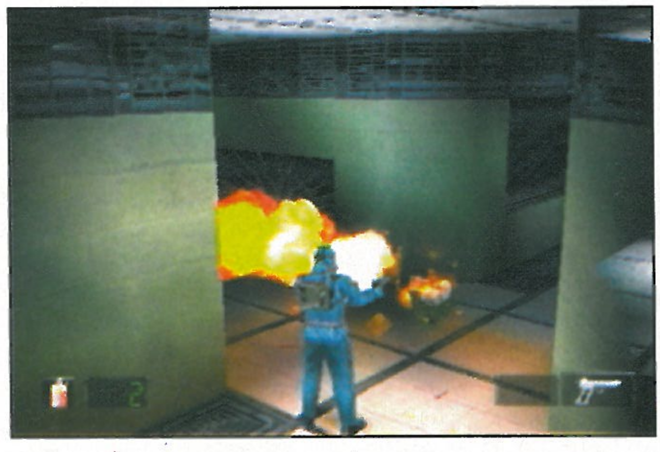





Alternativas: *La primera parte, que está en Platinum, cuenta con las mismas virtudes que «Viva las Vegas», y además a precio reducido.*



La interesante MEZCLA de géneros del primer juego repite fórmula con un IRREGULAR apartado técnico.



A lo largo del juego, John Mc Lane cambiará su vestuario dependiendo del lugar en que se desarrolle cada nivel.



El juego cuenta con algunos detalles de discutible gusto, como la aparición de la silla eléctrica, que lo convireten en un título para mayores de 18 años.

En el punto de mira





«Die Hard Trilogy 2» cuenta con dos modos de perspectiva subjetiva: los niveles de disparo y el modo de puntería en primera persona de las fases de aventura, aunque aquí el control resulta algo complicado.

Gráficos: 77

El apartado más flojo del juego, no sólo por las deficiencias del atrasado motor gráfico, sino porque además resultan demasiado oscuros y poligonales.

Sonido: 87

Las acertadas melodías contrastan con unos efectos de sonido algo "machacones" , pero la voz del Bruce Willis español es todo un puntazo.

Jugabilidad: 79

La perspectiva en los niveles de aventura dificulta el control de nuestro personaje y le hace bajar muchos enteros porque ocupan la mayor parte del juego. En los otros dos niveles la jugabilidad si raya a buen nivel.

Diversión: 84

La combinación de tres estilos de juego y una dificultad variable, consiguen engancharnos tras unas cuantas partidas. Las fases de disparo -con una pistola de luz- se hacen de lo más adictivo.

Opinión:

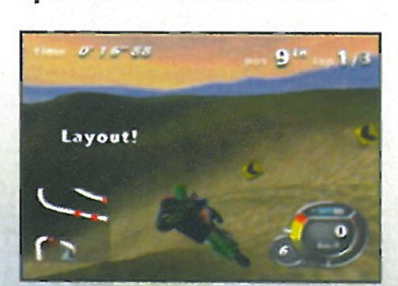
Con la segunda parte de «Die Hard Trilogy» nos hemos llevado una pequeña decepción, no porque se trate de un mal juego -que no lo es- sino porque se apoya tanto en el primer compacto, que resulta algo anticuado.
La variación de estilos de juego o la posibilidad de controlar una pistola de luz siguen siendo atractivos indudables, pero ya estaban presentes en el original, y las mejoras se ciñen al cambio de argumento, mostrando un motor gráfico sin apenas novedades.

Valoración 80

Una alternativa a las cuatro ruedas

El mundo de las motos se debate entre la vertiginosidad de la velocidad pura y la emoción de las carreras de cross. ¿No sabes cuál elegir? Entonces, quédate con las dos...

TOP GEAR HYPERBIKE











Es buena idea. Siempre desde una perspectiva bastante arcade, en la que el realismo cede su espacio a la diversión, en este juego podemos optar entre escoger una moto deportiva y lanzarnos a la máxima velocidad en un circuito de asfalto, o montarnos a lomos de una moto de cross e introducirnos en caminos de barro para realizar saltos y acrobacias mientras tratamos de alcanzar la primera posición.

Al principio sólo disponemos de una moto para cada competición, pero después iremos consiguiendo nuevas motocicletas más potentes en el modo campeonato, así como nuevos circuitos. Dicho modo es el principal, aunque también está presente el interesante "trick attack" para motos de cross, en el que correremos individualmente contra el tiempo, pudiendo conseguir segundos extra al realizar acrobacias en el aire. Ambos modos, unidos a los habituales para carreras simples, el time attack, y un interesante editor de circuitos personalizados (que precisa de un Expansion Pak), conforman el nutrido conjunto que propone «Top Gear Hyperbike».

DIVERSIÓN ANTE TODO

Hasta aquí la descripción del juego. Pero, ¿qué tal es?. Bien, al tratarse de un arcade, aspectos como el casi nulo realismo en las reacciones de la moto o la inclusión de unos turbos que pueden recogerse en los circuitos a modo de ítems hacen menos creíble la competición, pero también más divertida. En este sentido es importante mencionar una clara diferencia entre las motos de cross y las superbikes: la posibilidad de hacer acrobacias. Y es que el sistema introducido para realizarlas (mediante combinaciones de botones, como si fueran magias de un juego de lucha), añade un gran atractivo a las carreras de cross, mientras que las de superbikes parecen algo más sosas en comparación.

En definitiva, bajo un aspecto gráfico bastante sobrio y una buena jugabilidad, nos encontramos ante un juego de carreras de motos muy entretenido y original, que encuentra sus mejores momentos en las competiciones de cross, y que seguro apreciarán los aficionados a las dos ruedas a los que no les preocupe demasiado el realismo o el alto nivel técnico. Además, con lo poco que se prodigan este tipo de juegos en Nintendo 64, títulos como éste siempre son bienvenidos.

Roberto Ajenjo



El juego es tan arcade, que en realidad no afectará demasiado la forma en que tracemos las curvas; más bien, el secreto está en los turbos.



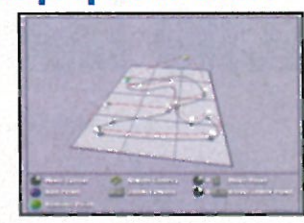
El modo Trick Attack servirá para aprender las acrobacias. Como veis, 2 ó 3 pulsaciones bastan para que el piloto se suelte de manos espectacularmente.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Kemco**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**



El modo campeonato funciona por puntos, de forma que si al finalizar una temporada quedamos primeros, nos regalarán nuevas motos y accederemos a más circuitos.

Tus propios circuitos




El editor que incorpora este juego no es demasiado difícil de utilizar, y además nos permite moldear el circuito con entera libertad. Eso sí, para poder entrar en este modo se necesita tener insertado un Expansion Pak en la consola.




Hay dos tipos de turbos: Los rojos, que nos aceleran por unos segundos, y los azules, que podemos dosificar con el botón C del mando.




Alternativas: *Recientemente ha aparecido «Road Rash 64», un juego también muy arcade pero en plan "bestia". Aunque, desde luego, su calidad está bastante por debajo de «Top Gear Hyperbike».*

El toque de VARIEDAD aportado por la mezcla de cross y superbikes es la MAYOR VIRTUD que presenta este juego.



Dos estilos y un solo objetivo






En el juego encontraremos motos más o menos potentes, de un color o de otro, preparadas para correr o para hacer "el bestia" en el barro... pero en todos los casos el objetivo será el mismo: llegar el primero a la meta.

Gráficos: 80

No pasarán a los anales de la historia de N64 por su nivel de detalle, pero son bastante sólidos y no se aprecian fallos importantes. Quizá unas motos más grandes los hubiesen hecho más espectaculares.

Sonido: 75

Sólo cabe mencionar el no demasiado afortunado sonido de los motores, que a veces parecen más bien cortadoras de césped. Por lo demás, el resto de efectos y demás sonidos son correctos.

Jugabilidad: 83

Facilidad total en el control de las motos como consecuencia de su espíritu de diversión por encima del realismo. Realizar las acrobacias sólo precisa de un poco de práctica hasta que consigamos aprender las combinaciones.

Diversión: 83

El modo cross es el más divertido por los saltos, pero las superbikes no enganchan tanto. Por otro lado, aunque hay bastantes modos de juego, los circuitos son escasos.

Opinión:

Aunque pudiera pensarse, este no es precisamente un juego para los fans de Crivillé y compañía. En realidad, la simulación brilla por su ausencia y el atractivo del juego está en conseguir turbos para adelantar posiciones, y en el caso de las carreras de cross, el realizar acrobacias. Vamos, que cualquiera que busque un juego de velocidad diferente de los habituales títulos de coches podrá encontrar aquí una alternativa interesante, aunque sin grandes alardes.

Valoración 82

El único bicho bueno es el bicho muerto

Con la tierra en paz hubo quien pensó que mantener a los Armorines no tenía sentido, pero el futuro que se nos avecinaba era mucho más amenazador. Ahora ellos son los únicos capaces de evitar que nuestro planeta caiga en las garras de unos temibles insectos del espacio.

ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.

A todos nos ha sorprendido la fuerza con la que han irrumpido los Armorines en la consola de Nintendo.
Basado en un cómic de la propia Acclaim -aún no editado en nuestro país-, este "Shoot ´em up" en primera persona mostraba un espectacular diseño de enemigos, acompañado por un no menos impresionante elenco de escenarios, que hacían olvidar rápidamente la pobreza de su argumento o algunos defectos en el apartado técnico, como una espesa niebla en el horizonte que, por cierto, no se ha conseguido eliminar totalmente en esta nueva versión.

Así pues, el juego de Playstation ofrece más de lo mismo. De nuevo los auténticos protagonistas del juego son los arácnidos -grandes, inteligentes, y muy numerosos- capaces de mantenernos en tensión durante toda la partida y de darnos más de un susto al atacar por sorpresa o tendernos una emboscada.

JUGANDO EN COMPAÑIA

Sin embargo, los aciertos de este compacto no terminan ahí. Por primera vez en un "shooter" subjetivo para la consola de Sony, vamos a tener la posibilidad de jugar simultáneamente con un amigo en el modo historia, además de los clásicos enfrentamientos en "deathmatch" también para dos jugadores. Por otro lado, el motor gráfico ha sufrido alguna variación respecto al que vimos en el cartucho de N64, y aunque muestra menos detalles en la construcción de los escenarios -y especialmente en los efectos de luz en tiempo real-, se mueve de un modo más rápido y suave, a lo que hay que añadir los nuevos movimientos a la hora de escalar ciertas paredes, o la eliminación del molesto sistema de recarga de nuestras armas.

Además, a aquellos que no les pareciera suficiente la enorme extensión de los niveles originales -o la sensacional y temible Inteligencia Artificial de nuestros enemigos-, se van a encontrar con un nivel de dificultad un poco más elevado, capaz de acabar una vez tras otra con el más experto de los jugadores, y que nos obliga a memorizar los lugares donde suelen apostarse los bichos y a reservar las mejores armas para las situaciones desesperadas si queremos progresar en el juego.

En definitiva, aunque no explota totalmente las características técnicas de la consola, su frenético planteamiento y, sobre todo, sus impresionantes protagonistas, consiguen meternos de lleno en la acción, haciendo de «Armorines» una de las mejores -y escasas- muestras de este género para la consola gris.

David Martínez



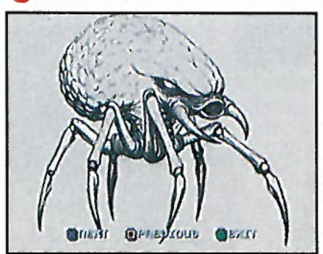
No todos los escenarios se desarrollan a base de oscuros e intrincados túneles, «Armorines» también cuenta con enormes escenarios a cielo abierto.



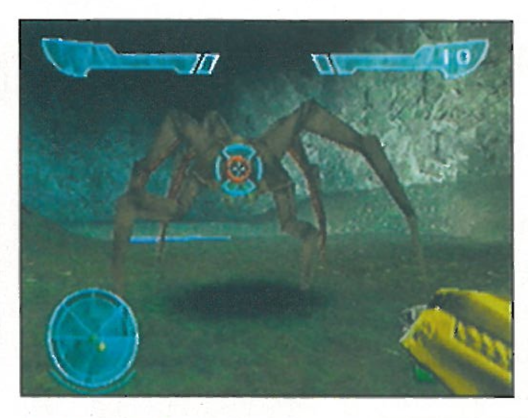
Aunque los efectos de luz no son tan espectaculares como en la versión de N64, los disparos resultan igualmente efectivos.

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Acclaim**
Distribuidora: **Acclaim**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

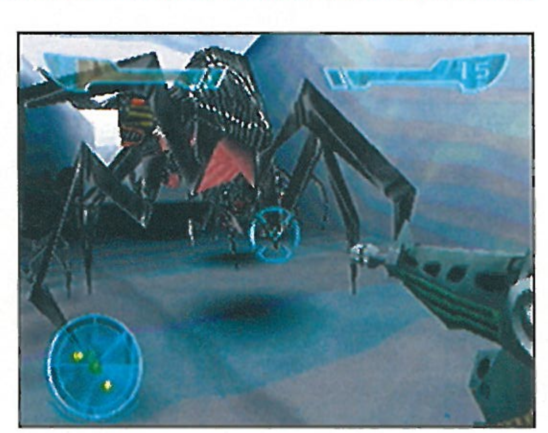
La galería de los horrores




El compacto de Playstation cuenta con una galería de imágenes donde podremos contemplar a todos los personajes del juego, desde los bocetos originales hasta el aterrador resultado final. Pero no todo son bichos, aquí también tendremos acceso a las armaduras de nuestras tropas o sus armas.



Cada uno de los escenarios cuenta con su propia familia de arácnidos formada por guerreros, guardias, cerebros y reinas, a cual más amenazador.



Piensa rápido, dispara como un loco, y muévete deprisa. Cuando nos enfrentemos al ataque de un grupo de arácnidos descubriremos porqué el hombre se encuentra ahora en peligro de extinción.

Alternativas:

Aunque se trata de un género poco surtido en la consola de Sony, «Quake II», y «Medal of Honor», por este orden, son los mejores de su género.

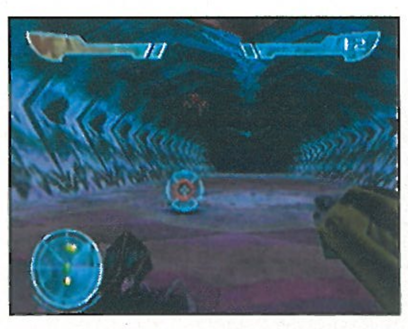




El alucinante CARISMA de los enemigos y, sobre todo, el divertido MODO COOPERATIVO hacen de «Armorines» un gran título de ACCIÓN pura.





Desde los paisajes helados de Siberia hasta el nido de los arácnidos, los escenarios se desarrollan en todo tipo de ambientes.

Trabajo en equipo




Los modos de juego para dos jugadores son de lo mejorcito que hemos podido ver en un compacto de estas características: un "Deathmatch" en el que podremos modificar todos los parámetros a nuestro gusto, y un alucinante modo cooperativo.

Gráficos: 86

Aunque los escenarios resultan algo simplones y pierden detalle con respecto a la versión de N64, los movimientos y la construcción de los aterradores enemigos siguen siendo de lo mejorcito. Eso sí, los efectos de luz han quedado un poco desfasados.

Sonido: 84

Las melodías resultan repetitivas, aunque los efectos de sonido, y sobre todo los chillidos de nuestros enemigos, ambientan el juego a la perfección. Las voces -en inglés- son la única novedad.

Jugabilidad: 83

Al principio el control se hace un poco extraño, sin embargo el sistema de puntería automática y la suavidad de los movimientos ayudan a que nos hagamos con él tras las primeras partidas.

Diversión: 87

El elevado nivel de dificultad, la variedad de escenarios y enemigos, y sobre todo el modo cooperativo obligan a avanzar sin descanso. Y por si fuera poco, también podemos jugar "deathmatch".

Opinión:

Sin brillar a nivel técnico, «Armorines» mantiene una atractiva ambientación -y sobre todo unos terroríficos adversarios- que le convierten en uno de los mejores "Shoot 'em up" disponibles para PS. A los típicos elementos del género se unen pequeñas novedades, como la posibilidad de pilotar algún vehículo, o la división de cada nivel en misiones que, -junto con el impagable modo cooperativo- redondean este notable título.

Valoración 86



Codemasters ha cambiado los tradicionales cochecillos de la serie «Micromachines» por un puñado de locos corredores que prefieren utilizar sus piernas para tratar de llegar los primeros a la meta. Y la verdad es que el cambio funciona.

Pequeños y veloces

MICRO MANIACS







La serie «Micromachines» lleva acompañándonos el tiempo suficiente como para que a nadie le resulte desconocida su mecánica: unos coches en miniatura que se enfrentan en circuitos "caseros" con el único objetivo de ver quien llega el primero a la meta. Codemasters, en aras de aportar un nuevo aire a la saga, ha decidido cambiarle el nombre a esta entrega por el de «Micro Maniacs», ha sustituido los coches por unos simpáticos personajillos que corren a pie y ha retocado el nivel gráfico y la jugabilidad para volver a ofrecernos la misma diversión de siempre. Así, encontramos que cada corredor tiene unos poderes distintos (lanzar bolas de fuego, utilizar una enorme lengua para frenar al contrario o expulsar bolas de energía, por poner unos ejemplos) que puede utilizar al recoger unas bolas blancas colocadas estratégicamente por los circuitos. Esto supone una variación con respecto a las anteriores entregas en las que cada circuito y cada tipo de vehículo determinaban las armas disponibles.

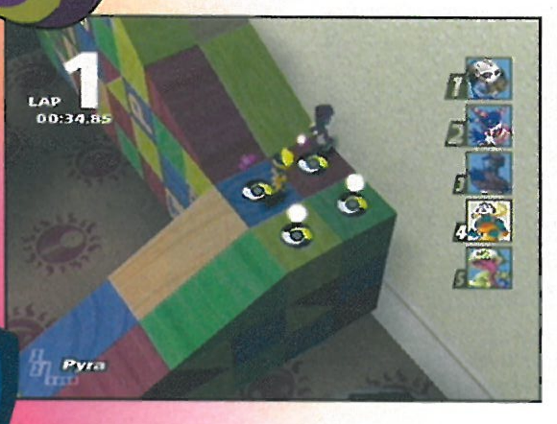
CIRCUITOS MÁS EXIGENTES

Otro cambio notable está en el apartado de los circuitos, que además de mostrar un aspecto aún mejor que el de «MM V3» -la anterior y primera entrega de esta saga en PlayStation-, presentan unos diseños más imaginativos que confieren más posibilidades a los corredores, como dar saltos o utilizar partes de la escenografía para seguir avanzando (deslizarse por el cable de una plancha o saltar sobre un flan para pasar al otro lado, trepar...). Los recorridos son muy variados y el número bastante elevado (más de veinte), y como siempre, están llenos de detalles pese a su diminuto tamaño y resultan más exigentes que nunca a la hora conducir por ellos a los Maniacs a toda velocidad.

Todo esto se traduce en unas alocadas carreras, en las que ahora los efectos de sonido cobran un mayor protagonismo, y que desde luego alcanzan su máximo esplendor en el modo multijugador, una vez más uno de los más divertidos y adictivos que se han visto en cualquier juego para consola.

Aunque la fórmula no ha variado, los cambios funcionan y la diversión sigue siendo genial.

Rubén J. Navarro



Recogiendo estas bolas blancas obtendremos poder para utilizar las habilidades especiales de cada corredor. Cuantas más acumulemos, mayor será el efecto que conseguiremos.

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Codemasters**
Distribuidora: **Codemasters**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Castellano**

También con vehículos




Está claro que a Codemasters le resultaba difícil resistirse al encanto de los vehículos y ha incluido varios bastante atractivos, como lanchas, monopatines e incluso abejas. Sólo los tendremos en algunas fases.



Los circuitos siguen siendo "caseros", pero nos han sorprendido algunos muy originales, como éste que está situado sobre la carrocería de un coche de rally.



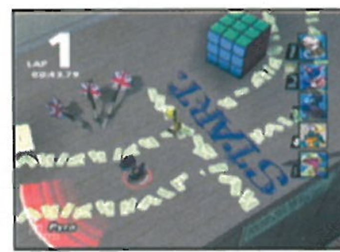
Disponemos de ocho curiosos corredores a elegir, todos con una apariencia al estilo "cómic".

Los clásicos MICROMACHINES han sido sustituidos por MUÑEQUITOS que usan PODERES especiales.

Utiliza el juego sucio




Una de las novedades de «Micro Maniacs» es la posibilidad de fastidiar a los contrarios usando los poderes de cada personajes: fuego, bolas ralentizadoras, etc...



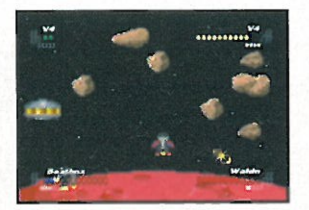
Los circuitos muestran un aspecto excelente, además de ofrecer más posibilidades jugables gracias a su particular diseño y a las habilidades de estos personajillos.

Alternativas: *La opción más evidente se queda también en casa: «Micromachines V3», que además está a buen precio en Platinum. Ahora debéis decidir si preferís competir con coches o con estos simpáticos hombrecillos.*





Diversión en compañía

El modo multijugador sigue siendo la opción más divertida de esta saga. Esta vez Codemasters se ha superado y nos permite disputar partidas para ocho jugadores simultáneos, mediante la utilización de multitap y compartiendo los pads. Además, hay sorpresas en forma de divertidos minijuegos.

Gráficos: 85

Los circuitos tienen mejor aspecto que nunca, aprovechando al 100% las 3D, tienen más elementos para interactuar y son muy originales.

Sonido: 80

Tiene un gran número de melodías, aunque la verdad es que pueden parecer bastante machaconas. En cuanto a efectos, se dejan notar más que nunca.

Jugabilidad: 85

Como ya sabéis, el control en esta serie es muy sutil, y el nivel de dificultad bastante alto. Los que ya jugarais a «MMV3» no tendréis problemas en haceros con él, ya que es casi idéntico. Los recién llegados sufrirán un poco al principio, pero nada más.

Diversión: 89

Este tipo de juegos siempre ha tenido en este apartado su punto fuerte, y «Micro Maniacs» no es una excepción. Te engancha y te obliga a "liar" a unos cuantos amigos para que se lo pasen bomba contigo.

Opinión:

Codemasters ha conseguido que una fórmula conocida y trillada se muestre otra vez atractiva. Basicamente el juego sigue siendo igual que en la serie «Micromachines», pero introduce suficientes novedades como para que volvamos a picar el anzuelo. Aunque su propuesta no es original, su calidad y capacidad para divertir son incuestionables, y dado el tiempo transcurrido desde «MM V3», seguro que los fans de la serie lo agradecen.

Valoración 86

Bastante calidad, poca "evolución"

La manera en la que comienza este RPG es sorprendente: en plena pelea, cuando aún no conocemos ni el argumento, ni los controles, ni siquiera que el combate se desarrolla por turnos...



Pero todo tiene su explicación, y en este caso, la de este curioso comienzo va llegando a medida que vamos introduciéndonos en el argumento.

Nosotros somos Mag, el último miembro de una familia de aventureros aficionada a buscar tesoros, y en nuestro caso necesitamos encontrar uno imperiosamente para saldar una gran deuda en la que estamos envueltos.

En nuestra aventura nos acompaña Linear, una pequeña y misteriosa niña a la que debemos cuidar, así como un personaje más que podremos sumar a nuestro grupo de entre algunos de los personajes que nos encontremos.

Y es en medio de esta búsqueda de dinero y fortuna cuando comienza la historia, momento en el que se abrirán ante nosotros las puertas de 9 ruinas que habrá que explorar de principio a fin, enfrentándonos a todo tipo de bichos, recogiendo objetos y aumentando nuestra experiencia y habilidades con el paso de los combates.

Como en todo RPG que se precie, el desarrollo de estos combates se ve fuertemente influido por elementos tales como magias y similares, que pueden ser aprendidos y potenciados durante el juego, y que a su vez dependen de unos determinados puntos de magia, experiencia, etc.

Tocante a esto, tienen mucha importancia en el juego unos objetos llamados "Cyframe" (que guardan ciertas similitudes con los Guardian Force de «FF VIII»), y que dotan al personaje que los posee de nuevas habilidades.

LO MISMO, PERO DIFERENTE.

Aunque «Evolution» es un RPG bastante clásico, lo cierto es que las sensaciones que provoca al jugarlo difieren de lo que es habitual en el género. Y es que el desarrollo deja un poco de lado la complicación argumental para otorgarle casi todo el protagonismo a los combates, que se convierten en la parte principal del juego.

De todos modos, casi se agradece que el argumento no sea excesivamente complicado, ya que, desgraciadamente, los textos están en inglés.

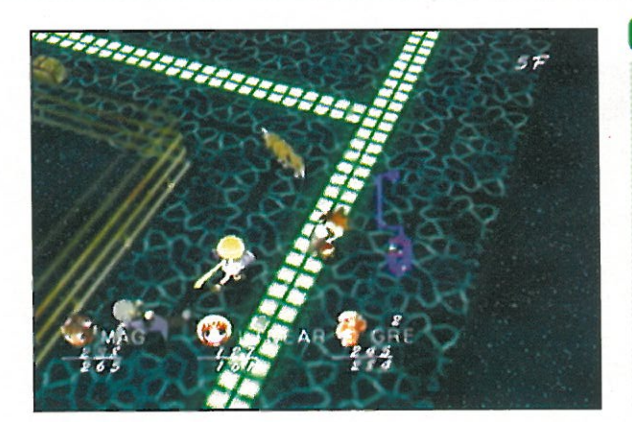
En resumen, aunque «Evolution» cumple en todos sus aspectos, no representa ninguna "evolución" ni técnica ni de concepto. Sin duda se trata de un buen RGP, pero ciertas carencias en diferentes aspectos han dado como fruto un título aceptable, muy atractivo gráficamente, pero que no consigue sorprender.

Roberto Ajenjo



Aunque este RPG no destaca precisamente por la complejidad de su argumento, los diálogos tienen una gran importancia. Lamentablemente, los textos se encuentran en un perfecto inglés.

- Tipo: **Juego de Rol**
- Compañía: **Sting**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



Omnipresentes combates





Dentro de las cavernas, si nos alcanza algún bicho entraremos en combate. Estas peleas se desarrollan mediante el clásico sistema por turnos y podremos utilizar golpes sencillos, magias, objetos o emplear las habilidades que hayamos adquirido gracias a nuestro "Cyframe". Estos combates son la parte fundamental del juego.



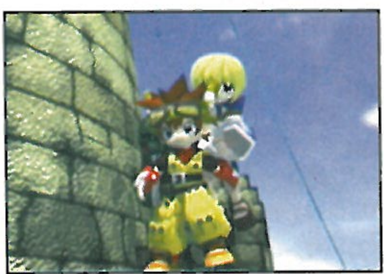


Cada ruina es un mapeado laberíntico compuesto por 10 pisos. Hay que buscar la salida de cada uno.





Los COMBATES son el ELEMENTO PRINCIPAL de este juego de rol, que deja un poco de lado el ARGUMENTO.



Como veis, el look de los personajes es superdeformed y muestran un estilo totalmente manga. Los escenarios resultan muy atractivos.



Una ayuda útil





Una especie de "acople" que llevan algunos personajes recibe el nombre de "Cyframe". Estos objetos dotan a quien los lleva de algunas habilidades especiales (como volar), y le permiten realizar ataques espectaculares. Para que nos entendamos mejor, son algo parecido a los Guardian Force de «FF VIII».



Alternativas: *Es el único RPG para Dreamcast. Si te gusta la aventura en general, prueba «Blue Stinger» (también en inglés), pero no es rol.*

Gráficos: 82

Los personajes estilo manga de tamaño gigante sobre escenarios muy atractivos son lo mejor del juego. Los combates son vistosos, aunque les falta espectacularidad.

Sonido: 75

No hay voces, y las musiquillas, que en un principio resultan simpáticas, se acaban haciendo repetitivas.

Jugabilidad: 80

Los menús de los combates y los que aparecen durante el propio juego son sencillos de aprender. El problema viene por la ausencia de traducción, todo un hándicap para muchos usuarios.

Diversión: 81

Si te atrae el género y sabes inglés, el juego llegará a engancharte, aunque la poca profundidad del argumento no te llenará tanto como hayan podido hacerlo otros títulos para otras consolas.

Opinión:

«Evolution» es un correcto RPG, que no se vale de grandes innovaciones para intentar atraer a los jugadores. De hecho, más bien se basa en un estilo clásico y sencillo, que se orienta descaradamente hacia los combates y que presenta un argumento interesante pero algo simple. Esta idea resulta atractiva, pero puede hacerse algo monótona para quienes gustan de los RPGs con más historia y con menos peleas. Además, si hubiera estado en castellano habría sido un juego muy recomendable para que los más jóvenes se iniciaran en el RPG. Pero así, en inglés...

Valoración 81

Electronic Arts nos presenta su particular apuesta para el subgénero de los rallies, un apartado dentro de la velocidad que cada vez tiene más adeptos. La excusa es esta vez el campeonato oficial de rallies británico.

¿Coche nuevo? No, no: Rally

Rally Championship

El atractivo de esta modalidad es innegable. Además de que a nosotros nos resulta más cercano por tener un paisano campeón del mundo, los coches son totalmente reconocibles y el tipo de conducción resulta exigente y divertido a la vez.

Por supuesto, como en todos los géneros, caben diferentes interpretaciones, y la de EA en esta ocasión mezcla elementos arcade y de simulación pura. Algo que se deja notar ya en la propia configuración del juego, cuyos dos modos principales ofrecen propuestas diferentes. El modo arcade se decanta por una competición clásica, con cinco coches en carrera incluido el nuestro, y donde el objetivo es remontar posiciones desde la última plaza para conseguir el mayor número de puntos posible. Por otro lado, el modo Campeonato consiste en una competición de rallies al uso, con tramos cronometrados, y con más de una decena de coches intentando realizar el mejor tiempo, y a los que por supuesto no vemos durante nuestra participación.

Esta mezcla de estilos alcanza también a la jugabilidad. El control es sencillo, pero la conducción se hace a veces bastante exigente. Y el comportamiento de los vehículos muestra detalles muy realistas con otros menos acertados, como su tendencia a volcar con más asiduidad de la deseada.

BUEN JUEGO, POCA EMOCIÓN

En cualquier caso, y teniendo en cuenta que el juego se presenta con un nivel técnico notable - a pesar de pequeños fallos como algunas ralentizaciones y aspectos discutibles como el descarado parecido de muchos de los 36 tramos- la impresión general del juego es bastante buena, aunque sin llegar a resultar brillante. Y el mejor ejemplo de esa falta de brillantez se encuentra en su concepto de competición. En ambos modos de juego, la competitividad es reducida, falta emoción y eso acaba restando interés al juego. Bien porque el modo arcade parece algo desfasado o bien porque en el modo Campeonato es complicado situarse en la carrera (y también porque muchos trazados son largos y aburridos) el juego carece de la chispa de los grandes, a pesar de su buen nivel general. Y es que quizá este apartado tan abstracto, el de conseguir un nivel de competición adictivo y apasionante, sea uno de los más complicados de lograr en los juegos de velocidad. Y su falta puede hacer que un buen juego como éste pierda enteros.

Manuel del Campo

Las voces del copiloto están en castellano, al igual que las explicaciones sobre los coches y los circuitos.



En el modo Arcade partimos desde la última posición, y debemos remontar hasta alcanzar la victoria.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



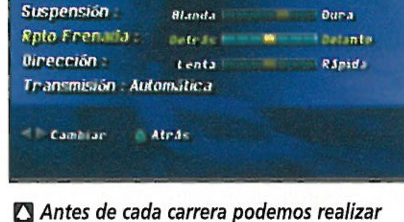
Alternativas: Dentro de los rallies, «Colin McRae» (a la espera de la segunda parte) se sitúa en primera posición. En otro estilo más arcade está «V-Rally 2». Ambos son superiores a éste juego.



Algunos efectos de luz son realmente soberbios. Lástima que otros detalles gráficos no lo sean.



El juego incluye 20 coches reales, y dispondremos de una explicación en castellano de sus características.

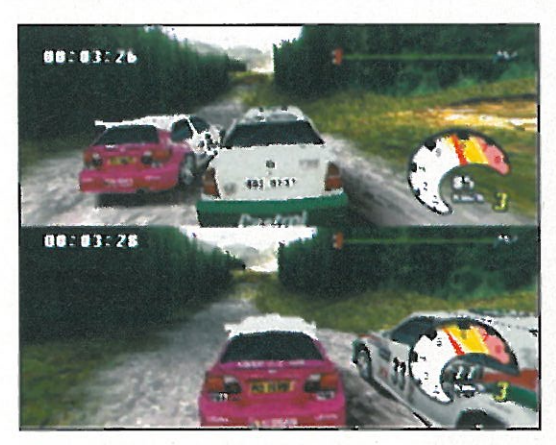


Antes de cada carrera podemos realizar pequeños ajustes mecánicos a nuestro coche, dependiendo del piso y el trazado.

Este simulador de rallies se muestra NOTABLE en todos sus apartados, pero su nivel de competición CARECE de la EMOCIÓN necesaria.







El modo para dos jugadores incluye tramos diferentes a los que aparecen en los modos de juego normales.



El juego incluye cinco vistas a elegir, y las interiores resultan bastante realistas, aunque también más difíciles.

Gráficos: 84

Alternan aspectos más que notables, como el diseño de los coches y los efectos de luz, con otros discretos, como las ralentizaciones y el parecido de muchos tramos. Aún así, el nivel es bastante bueno.

Sonido: 88

Los efectos de sonido son bastante realistas, y la inclusión de voces en castellano para el copiloto y las explicaciones es todo un detalle.

Jugabilidad: 83

El control resulta sencillo, pero a la hora de conducir, la tendencia a volcar de los vehículos resulta molesta. En cualquier caso, bastante manejable.

Diversión: 79

El juego está bien planteado y se muestra correcto en todos sus apartados, pero a la competición le falta chispa, y es un pequeño hándicap.

Opinión:

«Rally Championship» es un juego realizado con mucho oficio, bien planteado, con un nivel técnico bastante bueno que incluye agradecidos detalles como las voces en castellano. No muestra aspectos revolucionarios, pero cumple con creces en todos sus apartados. En todos menos en uno, el nivel de competición. En los dos modos de juego principales no es fácil alcanzar grandes cotas de emoción, por causas diferentes y tal vez difíciles de explicar. El caso es que al juego le falta algo de fuerza, pero aún con todo raya a un buen nivel.



Un juego de película



La fiebre de los juegos de carreras "alternativas" no decae y esta vez le ha tocado el turno a los famosos Teleñecos, que nos ofrecen un juego divertido, rápido y, aunque parezca imposible, bastante original.

Si pensáis que ya lo habéis visto todo dentro este género puede que os llevéis una agradable sorpresa con «Teleñecos RaceMania». A diferencia de muchos de los juegos de carreras aparecidos en los últimos meses, no se limita únicamente a calcar la exitosa fórmula de «Mario Kart» sin aportar nada nuevo, sino que también le añade una serie de elementos de su cosecha que le dan una frescura poco frecuente. Si a eso le añadimos unos personajes con mucho tirón que provocan una sonrisa sólo con verlos, parece claro que tenemos entre manos un juego bastante atractivo.

CANTIDAD Y VARIEDAD

Una de las principales virtudes de este juego es que incluye un gran número de circuitos, personajes, armas,... o sea, de todo prácticamente. Y no hablamos sólo de cantidad, sino también de variedad. Así, por ejemplo, los 28 circuitos incluidos están localizados en los ambientes más dispares, como una playa, un pantano, un parque, una ciudad, el interior de diferentes edificios... De la misma manera, cada uno de los 25 personajes disponibles utiliza un vehículo diferente que ofrece un control ligeramente distinto al de los demás. La consecuencia directa de esta variedad es que incluso el tradicionalmente más insulso modo individual da mucho más juego del habitual.

A nivel gráfico, el juego cumple con creces, y a pesar de no llegar a la sensación de velocidad de «Crash Team Racing» y mostrar cierto popping, el colorido y la resolución completan un buen trabajo.

Desde luego, se trata de un juego bastante divertido, más bien sencillote, orientado quizá hacia un usuario más infantil, pero con muchos elementos que le dan un aire diferente y muy gracioso, y donde los famosos Teleñecos despliegan todo su encanto.

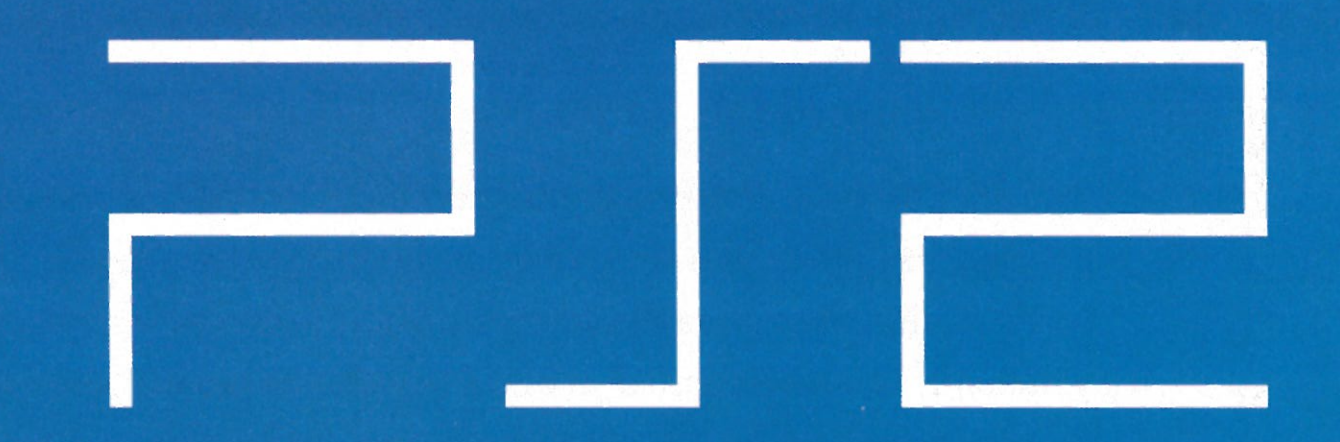
En el apartado de las ausencias, tan sólo hay que señalar que es una lástima que el modo multijugador sólo permita dos jugadores simultáneos y no cuatro, como suele ser de recibo en este tipo de juegos.

En cualquier caso, el juego no desmerece en absoluto el prestigio de sus protagonistas, y dejará satisfechos a todos los que disfruten con estas alocadas carreras, sobre todo si son fans de los Teleñecos

Jorge Portillo



Cada circuito aparece acompañado de una secuencia de la película en la que está inspirado. ¿Os acordáis de los Teleñecos en el Espacio?



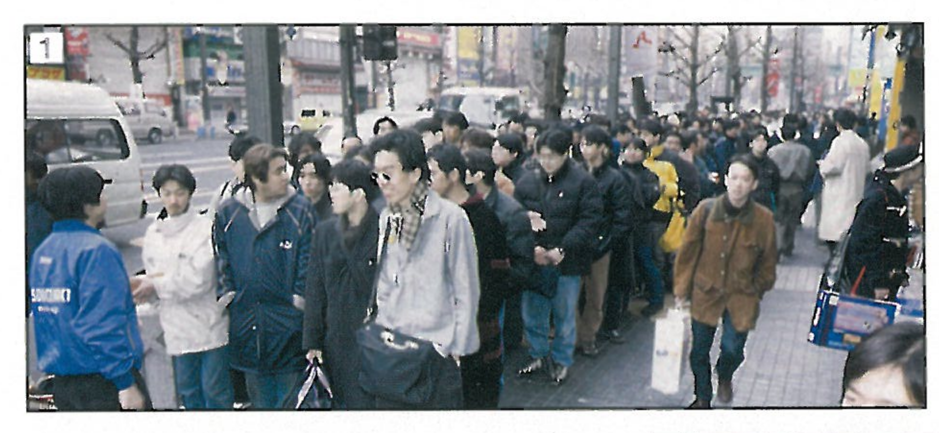


EL LANZAMIENTO — PÁGINA 3
DATOS TÉCNICOS — PÁGINA 4
LOS JUEGOS — PÁGINA 6

HACIA UNA NUEVA DIMENSIÓN

Cinco años después de lanzar al mercado la consola más exitosa de todos los tiempos, Sony vuelve a situarse en la vanguardia tecnológica editando una máquina que enlaza directamente con el futuro de los videojuegos: PlayStation 2. La nueva consola ya está a la venta en Japón y allí, como era de esperar, ha batido todos los records, vendiéndose casi un millón de unidades en tan sólo un fin de semana. A España no llegará hasta octubre o noviembre, pero, tal y como os prometimos, justo 24 horas después de que PS2 saliera a la venta en tierras niponas nos hemos hecho con una de estas maravillas para poder contaros de primera mano las sensaciones que nos van a proporcionar sus juegos. ¿Os apetece entrar con nosotros en una nueva dimensión...?

RECORD: UN MILLÓN DE CONSOLAS EN DOS DÍAS





El 4 de marzo se convirtió en un día señalado para todo Japón desde que se anunció la salida al mercado de PS2 para esa fecha. Desde la noche anterior ya había colas de miles de personas que rodeaban los edificios cercanos y que incluso obligaron a la policía a controlar las calles para evitar problemas.

Pero la gente prefirió dormir en el suelo antes que quedarse sin su PS2, y los hubo incluso que decidieron llevarse sus otras consolas para pasar mejor las horas mientras se frotaban las manos ante la nueva maravilla que les aguardaba en los estantes.

Aunque la hora normal de apertura de los establecimientos es las 7 de la mañana, muchas tiendas prefirieron abrir desde las 5 para atender la descomunal avalancha a la que iban a tener que enfrentarse.

Finalmente, se dio el pistoletazo de salida y comenzó la locura. En el primer fin de semana se vendieron casi un millón de consolas a un precio de 39.800 yens (unas 62.000 ptas.), 600.000 de las cuales se vendieron en las tiendas y 380.000 a través de la página web de PlayStation. Con estos datos a sus espaldas, no es de extrañar que Sony espere que para comienzos de abril un millón y medio de japoneses dispongan ya de su PS2.

Pero las cifras de infarto no acaban ahí: los juegos vendidos durante la primera semana ascendieron a 1.300.000, y además se multiplicaron por 4 las ventas de películas en DVD.

Ante tal demanda, posiblemente Sony estará dedicada en exclusiva a la fabricación de consolas para el mercado japonés, por lo que, a pesar de que han corrido rumores de que PS2 podría ser lanzada en Europa el día 29 de septiembre (justo 5 años después del lanzamiento de PlayStation), todo parece indicar que la consola no llegará a España al menos hasta finales de octubre.



1 Colas como ésta fueron habituales en el barrio de Akihabara durante el día del lanzamiento de PS2.
2 Estos japoneses festejaban así el la adquisición de su preciada consola después de la larga noche de insomnio.
3 A algunos no les supuso ningún problema transportar televisores y consolas desde sus casas con tal de soportar mejor las largas horas de espera.
4 Estas japonesas aguantaron la noche con paciencia y mucho sentido del humor.
5 Éste era el ansiado objeto de deseo de cuantos se arremolinaban frente a los escaparates esperando que se abrieran las tiendas.
6 Provistos de mantas y sacos de dormir, miles de japoneses durmieron esa noche en las calles de Tokio para ser los primeros en conseguir la nueva consola de Sony.





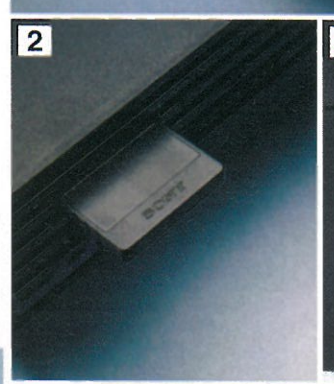


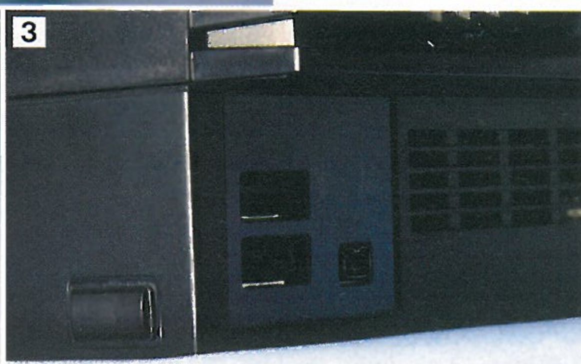
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE PS2

- **DIMENSIONES:** 301 mm (largo) x 178 mm (ancho) X 78 mm (alto)
- **PESO:** 2´1 Kg
- **MULTIMEDIA:** PlayStation 2 DVD ROM x4
  PlayStation CD ROM x24
  DVD-Video
  Audio CD
- **CPU:** 128 bit "Emotion engine"
  Reloj: 294´912 Mhz
  Memoria ppal.: 32MB Direct DRAM
- **GRÁFICOS:** "Graphic Synthesizer"
  Reloj: 147´456 Mhz
  Caché de la memoria RAM: 4 MB
- **SONIDO:** SPU2
  Número de voces: 48 canales además del software
  Memoria del sonido: 2 MB
- Ancho de banda de la memoria: 3´2 Gigabytes por segundo
- Transformación geométrica en vídeo 3d: 66 millones de polígonos por segundo (sin texturas ni efectos)
- Descompresor de imágenes: MPEG
- Ancho de banda de memoria gráfica: 48 gigabytes por segundo
- Máximo número de polígonos en pantalla: 70 millones
- **CORRECCIONES GRÁFICAS:** Mip mapping
  Anti-aliasing
  Filtro bilineal
  Corrección de texturas
  Z-buffering



1 La bandeja del DVD es extraíble. En uno de los laterales tiene una solapa para poder colocar el disco y que no se caiga si decidimos colocar la consola de pie.
2 Justo encima de los dos puertos para los pads de control están las dos entradas para las nuevas tarjetas de memoria de 8 MB, que ahora son de color negro.
3 En la parte inferior izquierda del frontal de la consola hay dos puertos USB (como tienen los PC's) para la conexión de nuevos periféricos y, lo que más alucinados nos ha dejado: una entrada para DVCAM.
4 El Dual Shock 2 es idéntico al anterior, pero sólo en apariencia, ya que ahora todos los botones (salvo Select y Start) son analógicos. Así se pueden captar las diferencias de presión al pulsarlos.

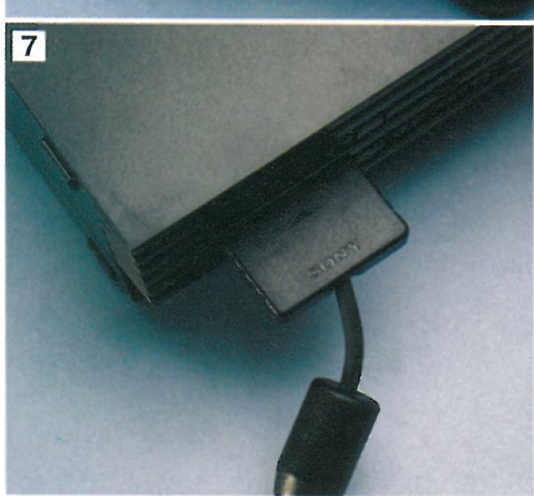














5 La nueva tarjeta tiene 8 MB de capacidad, aprovecha mejor el espacio al salvar las partidas (ya no lo hace por bloques) y es mucho más rápida guardando la información.
6 En esta foto podéis ver el interruptor que enciende y apaga la alimentación y la toma del cable de corriente. La ranura de la derecha es para el cable de vídeo, y la de la izquierda, una salida digital para conectar un Minidisk.
7 Esta no tiene más misterio: es una de las dos ranuras donde se conectan los Dual Shock 2.
8 Esta conexión llamada PC CARD (que incorporan los ordenadores portátiles) es la clave para la futura expansión de PS2. En ella se puede conectar casi cualquier periférico, como un módem, una salida de infrarrojos para un mando a distancia, un disco duro...

EL DVD: SONY SE SUMA A UN FORMATO "DE PELÍCULA"

Como sabéis, el formato elegido para el soporte de los juegos en PS 2 es el DVD. Esto, en la práctica, representará un buen número de ventajas, como la superior capacidad de almacenamiento de memoria con respecto a cualquier otro formato visto hasta la fecha en una consola (un DVD puede almacenar hasta 17 Gigas de información).

Además, el lector de DVD de PS2 puede hacer cinco cosas distintas: Leer los juegos para PS2 en formato DVD-ROM a una velocidad de 4x; leer los juegos para la nueva consola que vengan en CD-ROM a una velocidad 24x; leer los juegos de la anterior PlayStation, que como ya sabéis utilizan como soporte el CD-ROM; reproducir películas de vídeo en formato DVD y, por último, reproducir CD's de música.



Seguro que muchos de vosotros os preguntáis si al introducir un juego de la PlayStation normal en PS2 notaremos algunas mejoras, pero la respuesta es que no. Los juegos funcionan exactamente igual que en la consola original, aunque evidentemente ha sido todo un acierto por parte de Sony incluir esta compatibilidad. Así vamos a poder seguir disfrutando de las grandes joyas de PlayStation sin necesidad de tener ambas consolas ocupando espacio.

Pero sin duda la característica más importante de este nuevo formato es que la consola también está capacitada para reproducir DVD-Vídeo, el formato para ver películas con calidad digital que en poco tiempo se convertirá en un estándar.

La elección por parte de Sony del DVD como formato para PS 2 abre todo un universo de posibilidades en el campo de la reproducción multimedia interactiva, del cual nos beneficiaremos todos en cuanto la consola aparezca en nuestro país.

	PLAYSTATION	PS2
Velocidad del procesador	33.86MHz	300MHz (294.912 para ser exactos)
Generación de polígonos texturados	360,000 polígonos por segundo	20 millones de polígonos por segundo
Memoria Ram	2MB	32MB
Vídeo	1MB	4 MB
Sonido	512kb.	2 MB

CON PS2 VAMOS A PODER...

- ...disfrutar con juegos mucho más completos gracias a la mayor capacidad de los DVDs.
- ...guardar las partidas en tarjetas de memoria de 8 Mb.
- ...jugar con pads de control completamente analógicos y dotados de increíbles posibilidades.
- ...jugar con todos los juegos (presentes, pasados y futuros) de PlayStation.
- ...conectar los periféricos oficiales de PlayStation, como tarjetas de memoria y mandos.
- ...ver películas en formato DVD y escuchar CDs de música.

Y EN UN FUTURO NO MUY LEJANO...

- ...conectarnos a Internet a través de un módem.
- ...mediante un disco duro, bajar y almacenar información de todo tipo.
- ...jugar en tiempo real simultáneamente con otros usuarios a títulos tan esperados como «Final Fantasy XI».
- ...participar en partidas multijugador gracias a un nuevo Multitap que está en estos momentos en desarrollo.
- ...disfrutar de un enorme catálogo de juegos. Ahora mismo hay más de 250 títulos en desarrollo a manos de las mejores compañías del mercado.

¿QUÉ PASA CON INTERNET?

Sony ha anunciado su intención de hacer que PS2 se convierta en una plataforma para el intercambio de contenido digital por Internet a partir de 2001. Esto significa que, además de poder jugar en tiempo real con usuarios de todo el mundo («Final Fantasy XI» es uno de los primeros juegos que incorporará esta característica), los poseedores de la nueva consola podrán descargar información de Internet (música, imágenes, nuevos niveles, etc...) a un disco duro que Sony parece estar desarrollando.

Lo primero que se pondrá a la venta, además del módem, es un módulo de expansión a modo de adaptador de red que se conectará a la consola a través del bus PC Card. Al parecer, la nueva tarjeta de memoria de 8 MB. jugará también un papel importante a la hora de garantizar una seguridad al usuario mientras utiliza Internet, al incorporar un sistema de identificación y encriptación de datos denominado "Magic Gate", aunque todavía no se sabe con exactitud cómo funcionará.

Como veis, sólo se conocen algunos detalles de lo que Sony está planeando para darle una nueva dimensión al juego, pero seguro que, viniendo de quien vienen, los resultados nos asombrarán.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

EL MITO LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN

Al contrario de lo que pudiéramos pensar en principio, «Tekken Tag Tournament» no será la cuarta parte de la saga. En lugar de eso, se trata de una versión "extra" de la tercera parte, con algunos nuevos personajes, nuevos movimientos, y por supuesto, todo el potencial que ofrece PlayStation 2, y que está siendo trasladado directamente desde la recreativa que precede al juego.

El origen de la "coletilla" en el título se encuentra en el gran cambio que, en el plano jugable, será introducido entre «Tekken 3» y «Tekken Tag Tournament». Ahora será posible seleccionar a dos luchadores para los combates y, mediante la utilización de un botón habilitado para ello, se podrá seleccionar cualquiera de ellos en el momento en que lo deseemos (o lo necesitemos).

Esto, además, abrirá nuevas posibilidades hasta ahora insólitas, como dejar en un segundo plano al personaje que esté en peores condiciones para que recupere energía, o realizar un movimiento especial llamado "Tag Throw", que consistirá en lanzar al oponente al otro lado del escenario, donde nuestro segundo personaje le recibirá con un buen golpe.

La evolución gráfica que está experimentando el juego es evidente, dándonos una idea a base de espectacularidad a raudales de lo que puede dar de sí con el tiempo el hardware de PlayStation 2. Y es que la primera impresión que causa el diseño, el tamaño, y en general la calidad de los luchadores es absolutamente sobrecogedora.

Pero no olvidemos darle la importancia debida a la jugabilidad, un punto que desde la primera entrega siempre ha caracterizado a esta saga, y que lo ha convertido en uno de los juegos de lucha más divertidos y completos de la historia.



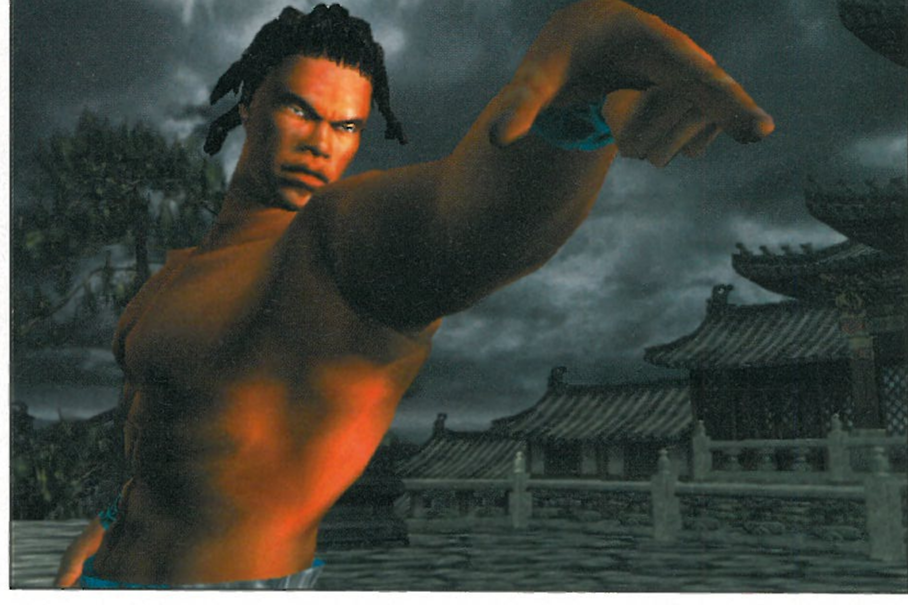


Namco introducirá los combates por equipos en una de las grandes sagas de la lucha.





En el plano de la jugabilidad, no habrá cambios revolucionarios en «Tekken Tag Tournament». El sistema de control será muy similar al de siempre, muy intuitivo al utilizar un botón para cada extremidad, y a la vez con un gran abanico de posibilidades de movimientos.



La magnífica suavidad de las texturas utilizadas en los personajes impresiona desde el primer momento. No se aprecian fallos de "clipping" en las articulaciones y la fusión de las extremidades se muestra perfecta. Además, los luchadores se mueven a toda velocidad aunque estén a 15 centímetros de la cámara, como en este caso.



Nos fijemos en lo que nos fijemos, encontraremos una enorme cantidad de detalles gráficos de los que diferencian a nivel técnico a un buen juego de una obra maestra. Observad por ejemplo la conocida chaqueta de Paul, con la famosa calavera, o los pliegues de la tela del traje de cualquier luchador, y entenderéis a lo que nos estamos refiriendo.









El "Emotion Engine", bautizado así por Sony por su presunta capacidad para transmitir emociones al jugador, comienza a dar sus frutos en «Tekken Tag Tournament». Y es que el realismo del rostro y las expresiones de los luchadores es genial.

RIDGE RACER V

LA VELOCIDAD DEL FUTURO SEGÚN NAMCO

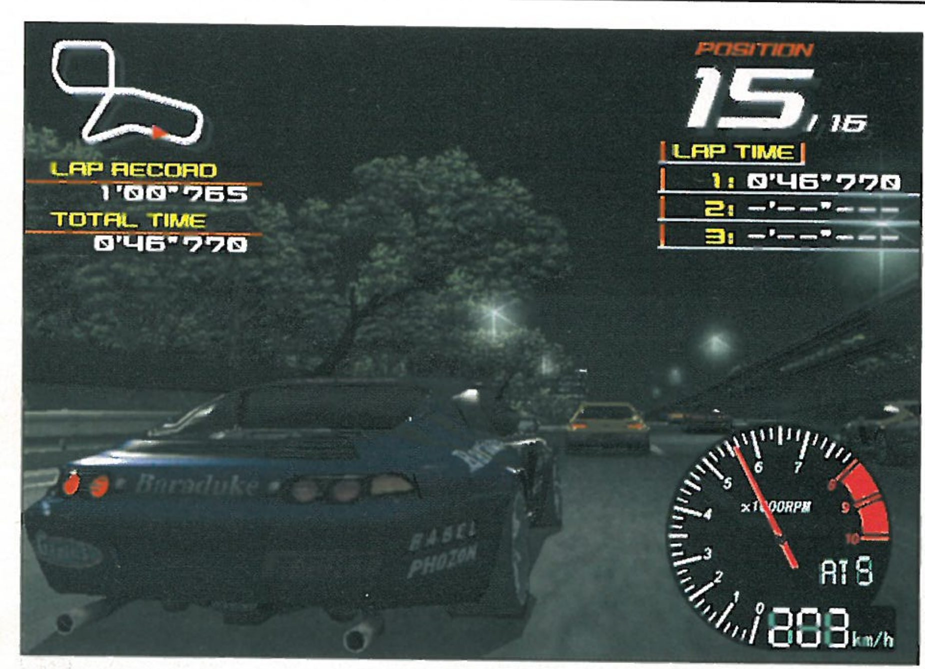
«Ridge Racer V» se ha convertido en el líder de ventas de los lanzamientos iniciales para PlayStation 2.

La culminación de la saga de velocidad de Namco pasa por ser el juego más potente, técnicamente hablando, de esta primera hornada, sobre todo por una impresionante sensación de velocidad y un increíble grado de detalle alcanzado tanto en vehículos como en circuitos, con especial atención a los reflejos sobre la carrocería de los coches.

Además, la potencia de la nueva consola ha permitido un apartado sonoro que se aleja de todo lo que hemos probado hasta ahora, explotando los canales de sonido para recrear a la perfección los motores de nuestros vehículos y ofrecer una banda sonora de auténtico lujo.

Por lo demás, la jugabilidad y el estilo arcade que han caracterizado la serie estarán presentes en el primer trabajo de los creadores de «Pac-Man» para la recién estrenada consola de Sony









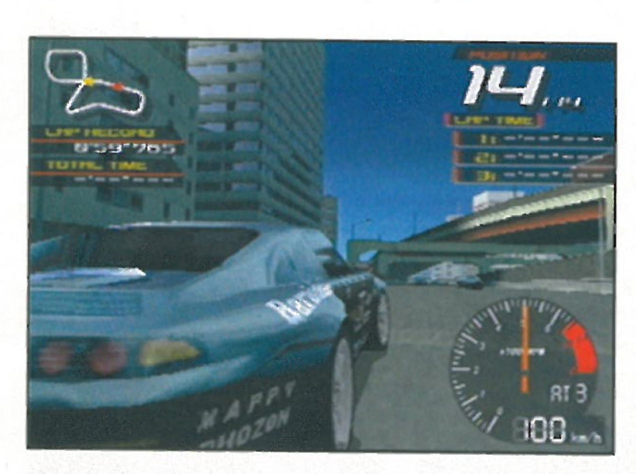
Pese a la reducción del horizonte, la velocidad de los vehículos y el impresionante nivel de detalle de los escenarios se mantendrán intactos en el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.

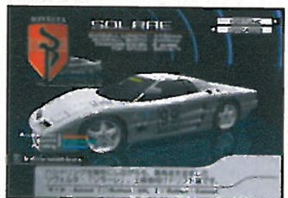


Algunos escenarios son versiones remodeladas de los circuitos de «RR Type 4», aunque con una calidad muy superior.



El juego pondrá a nuestra disposición los modelos más veloces de las escuderías que compiten por el campeonato de Ridge Racer.









ONIMUSHA

TERROR EN EL MEDIEVO JAPONÉS

Originalmente diseñado para la actual PlayStation, «Onimusha» será el primer representante del "Survival Horror" que llegue a PS2. El juego de Capcom mantendrá el mismo sistema que la saga «Resident Evil», incluídos los escenarios prerrenderizados, aunque contará con la peculiaridad de que los vídeos que aparezcan serán gestionados por el motor del juego en tiempo real, mostrando una calidad impresionante. El argumento nos situará en el Japón medieval, en la era Sengoku, momento en que el samurai protagonista deberá enfrentarse a una horda de demonios que han tomado un castillo para rescatar a una princesa. Aunque se tratará de una aventura de terror en toda regla, se está poniendo especial atención a la hora de recrear los combates cuerpo a cuerpo, donde el repertorio de golpes y movimientos disponibles nada tendrá que envidiar al de los mejores juegos de lucha.

Aunque no parece explotar a tope las capacidades técnicas de la consola, «Onimusha» es uno de los grandes títulos de PS 2.



Las escenas de combate, además de cobrar un papel mucho más importante de lo acostumbrado en un "survival horror", resultarán muy espectaculares, ya que la mayor parte de los casos serán enfrentamientos cuerpo a cuerpo con nuestra katana. En ellos dispondremos de un reportorio de movimientos similar al de los juegos de lucha.





El juego estará protagonizado por personajes 3D en un entorno prerrenderizado.















DEAD OR ALIVE 2

LUCHA EN ESTADO PURO

Según uno de los desarrolladores de la compañía, Tecmo comenzó a programar la segunda parte de «Dead or Alive» para PlayStation 2 desde cero, sin usar como base el anterior, pero asegurándose de mantener el mismo sistema de juego que le hizo famoso. Y desde luego sus esfuerzos no van a resultar en vano.

El juego será, en esencia, el mismo que el que también se está programando para Dreamcast, con los mismos modos de juego, entre los que destaca el Tag mode para equipos de dos contra dos con la posibilidad de alternar los personajes en cualquier momento.

El sistema jugable será, por supuesto, sumamente eficaz y sencillo, y ello pese a que ahora contará con más posibilidades que nunca gracias al gran tamaño de los escenarios, que dispondrán de varias alturas (se podrán efectuar movimientos para lanzar al oponente a planos inferiores).

Pero será a nivel técnico donde se apreciarán algunas diferencias con respecto a la versión de Dreamcast. Al exhaustivo nivel de detalle en personajes y escenarios se le añadirá todo un catálogo de efectos de luz y una enorme resolución que le introducirán en una dinámica de gran esplendor gráfico.

Junto a «Tekken Tag», éste será el gran baluarte de la lucha en PS 2







Las chicas demostrarán con creces que de sexo débil, nada de nada.









Las caras de los luchadores, sus trajes, o la exuberante calidad de los escenarios no serán fruto de la casualidad; la gente de Temco está llevando a cabo una gran labor con este juego.







GRAN TURISMO 2000

LA ACTUALIZACIÓN DE UN TÍTULO GENIAL

Desde luego, el lanzamiento de una nueva consola de Sony se podría considerar incompleto sin el anuncio de la aparición de una nueva entrega del mejor y más realista simulador de conducción que ha aparecido a lo largo de la historia de los videojuegos. Aunque este título se presenta como una versión mejorada del «Gran Turismo 2» de PlayStation, la compañía ha dejado claro que no se tratará de una simple conversión y añadirá un buen puñado de interesantes novedades. Eso sí, contará con un control muy parecido al habitual, tan realista como siempre, pero un poco suavizado para facilitar la jugabilidad.

El impresionante elenco de coches reales volverá a ser el gran atractivo de este juego, pero éstos contarán con una apariencia aún más impactante gracias a las texturas en alta resolución. Más aún destacarán los preciosistas efectos de luz que provocarán las asombrosas puestas de sol, las sombras y reflejos en tiempo real y la total solidez de los polígonos.

Además, este espléndido simulador se beneficiará de las características analógicas del nuevo Dual Shock 2, que nos permitirán acelerar y frenar los vehículos con más o menos intensidad en función de la fuerza con que presionemos los botones del pad, aumentando así el realismo. Sin duda uno de los más esperados.











Desde que aparecieron las primeras imágenes de este juego en la red de redes, la expectación creada como consecuencia de su excepcional calidad ha ido en aumento constante.









WORLD SOCCER 2000

GOLES DE 128 BITS

Con una serie tan prestigiosa como los «International Superstar Soccer» a sus espaldas, Konami parece la compañía indicada para inaugurar el catálogo deportivo de PlayStation 2.

El primer simulador de fútbol que veremos en los 128 bits de Sony contará con el mismo estilo y asombrosa jugabilidad de los simuladores anteriores de esta compañía, aunque con un apartado gráfico a la altura de la nueva máquina, que pondrá especial atención a la hora de recrear jugadores y campos de juego según las condiciones climatológicas.

Sólo hace falta echar un vistazo a las primeras pantallas de «World Soccer 2000» para darse cuenta del detalle con que se están plasmando los movimientos de cada jugador -y eso sin poder mostraros las animaciones completas-, lo que, unido a la facilidad de control y ajustado nivel de dificultad que ya mostraban los anteriores títulos de la serie, dará como resultado uno de los simuladores más revolucionarios de esta primera generación de juegos para PlayStation 2.

Las mejores selecciones nacionales del mundo (de momento nadie ha hablado de clubs) se darán cita en un lanzamiento que ya ha levantado cierto revuelo por tierras niponas.

De todos modos, el deporte rey no llegará hasta los hogares de los afortunados poseedores de PS2 hasta los primeros meses de verano.



Incluso miradas y gestos se podrán apreciar en los rostros de los jugadores, provocando en el juego el aspecto más realista que jamás hemos visto en un simulador de fútbol. Siempre con un control y una jugabilidad que se mantendrán intactos respecto a los anteriores «ISS».





El juego contará con las mismas opciones configurables de la serie.











El increíble nivel de detalle alcanzado en el apartado gráfico se puede apreciar en los movimientos de los jugadores.



Las celebraciones de los goles y la repetición de las jugadas más interesantes, también estarán a la altura de la nueva consola.

STREET FIGHTER EX3

EL CLÁSICO ADQUIERE UNA NUEVA DIMENSIÓN

Capcom no se ha complicado la vida y ha preferido pisar sobre seguro al realizar la tercera entrega de la versión poligonal de «Street Fighter». En ella nos encontraremos con 17 luchadores de caras conocidas, como Ken, Blanka o Skullomania. La gran novedad del juego llegará en los combates para 4 luchadores al mismo tiempo, en los que la espectacularidad de los efectos gráficos y el altísimo ritmo de juego elevarán la diversión de este clásico hasta límites insospechados.

El habitual catálogo de modos de juego permanecerá intacto, con posibilidades para 1 ó 2 jugadores . «SF Ex 3» ha sido (el juego ya está en Japón) la primera aproximación de PS 2 al género de la lucha en 3D. Aunque sus futuros rivales prometen llegar aún más lejos.







El motor de PS2 permite a la cámara realizar todo tipo de virguerías en la ejecución de llaves y magias, sin duda los momentos más espectaculares del juego.



Los clásicos personajes de la saga de lucha más importante de la historia combatirán ahora dentro de un impresionante entorno poligonal.





JUEGOS YA DISPONIBLES EN JAPÓN

TÍTULO	COMPAÑÍA	GÉNERO
RIDGE RACER V	Namco	Velocidad
KESSEN	Koei	Estrategia
STREET FIGHTER EX3	Capcom	Lucha
ETERNAL RING	From Software	RPG
STEPPING SELECTION	Jaleco	Musical
DRUMMANIA	Konami	Musical
A-RESHA DE GO 6	Art Dink	Simulador de trenes
KAKINOKI SHOGI IV	ASCII	Puzzle
MAHJONG TAIKA III	Koei	Puzzle
MORITA SHOGI	Yuki-Enterprise	Puzzle

KESSEN

LA ESTRATEGIA DE LOS SAMURAIS

No resulta extraño que uno de los títulos que ha acompañado al lanzamiento japonés de PS2 haya sido un juego de estrategia tan especial como «Kessen». Sobre todo si tenemos en cuenta el interés de los desarrolladores por aprovechar el ingente potencial de la nueva consola para llevar a buen puerto ideas innovadoras. Programado por Koei, «Kessen» nos sitúa en el Japón de los samurai, donde grandes ejércitos se enfrentan por el control de los diversos territorios. La posibilidad de contemplar en movimiento a cientos de soldados con ropajes y armas de la época en impactantes escenas cinemáticas a medida que vamos dando órdenes a nuestras tropas es todo un lujo que se ha hecho posible gracias a la enorme potencia gráfica de PS2.



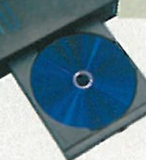






El juego alternará el mapa desde el que asignamos las órdenes con las impresionantes escenas cinemáticas.



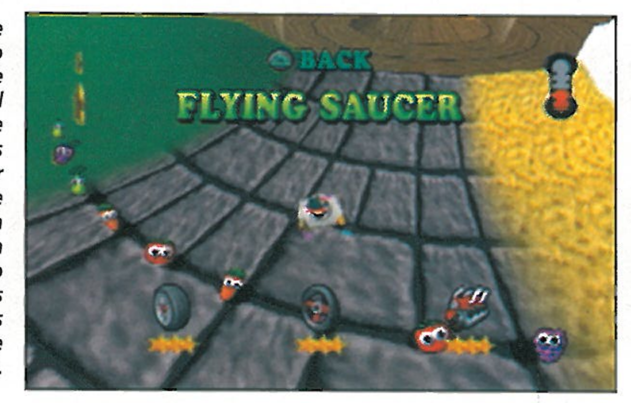


PRÓXIMOS LANZAMIENTOS PREVISTOS

- FINAL FANTASY X Y XI
- GRADIUS III Y IV
- BUST A MOVE 3
- METAL GEAR II
- ODDWORLD: MUNCH´S ODYSEE
- FIFA 2001
- RESIDENT EVIL
- THE BOUNCER
- GOLF PARADISE
- BLOODY ROAR III
- THE NEXT TOMB RAIDER
- POWERSTONE 2
- NEW COOL BOARDERS
- NINJA GAIDEN
- FANTAVISION
- POPOLOCROIS III
- PRIMAL IMAGE
- ALL STAR PRO BASEBALL
- DRIVING EMOTION TYPE S
- EVERGRACE
- UNISON
- ARMORED CORE 2
- ALL STAR PRO WRESTLING
- DARK CLOUD
- DYNASTY WARRIORS 2
- SNOWBOARD SUPER X
- THE WORLD IS NOT ENOUGH
- VIRTUAL OCEAN
- X-FIRE
- JADE COCOON 2
- BOMBERMAN 2001


PS2
PlayStation 2
namco
PlayStation 2
SONY
SELECT
START
ANALOG

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N. D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**



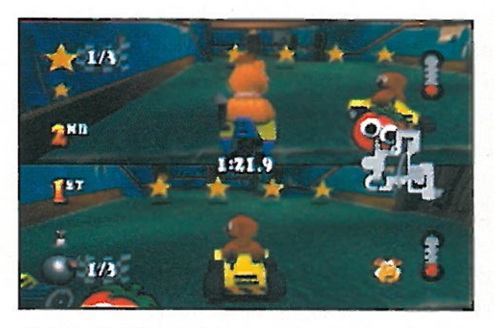
Se incluye un pequeño nivel de prueba en el que podremos comprobar cómo se comporta cada vehículo sobre los diferentes tipos de terreno.

3, 2, 1... ¡Contacto!





Para conseguir esas arrancadas espectaculares tan características del género, el juego utiliza un sistema bastante original. Durante unos breves segundos tendremos que ir pulsando los botones que se indican en la pantalla. Cuanta más larga sea la secuencia que consigamos repetir más deprisa arrancaremos.



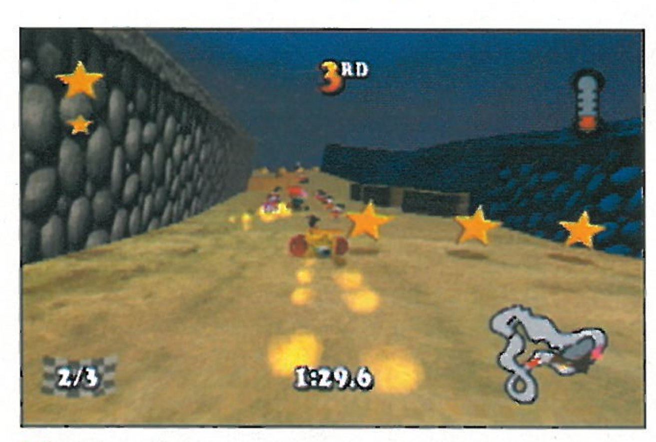
El modo multijugador es, como siempre, el más divertido, a pesar de que sólo esté limitado para dos jugadores. Una lástima.



La VELOCIDAD y la DIVERSIÓN se unen en este GRAN juego de carreras.



El diseño de los circuitos incluye multitud de atajos que hacen aún más divertida la competición.



A la hora de recoger objetos, las estrellas nos proporcionan armas, mientras que las frutas y hortalizas nos proporcionan velocidad extra.





Alternativas: *No hay mucho donde elegir, pero sin duda el mejor es «Crash Team Racing». «Speed Freaks» queda por debajo de ambos.*

¿He pisado un chicle?





El catálogo de armas disponibles es muy extenso e incluye desde los tradicionales proyectiles explosivos hasta otras algo más sofisticadas que si aciertan a tu oponente lo detienen en seco durante unos instantes.

Gráficos: 81

Tanto los circuitos como los personajes están muy bien diseñados y además están empapados del divertido ambiente de las películas de los Teleñecos.

Sonido: 84

Aunque al principio pueda parecer lo contrario, las marchosas melodías de los Teleñecos resultan increíblemente apropiadas para un juego de este tipo, y las voces en castellano son siempre de agradecer.

Jugabilidad: 88

Muy alta porque el juego resulta más bien sencillo y el control de los personajes no ofrece ningún problema.

Diversión: 84

Con unos personajes como los Teleñecos, la verdad es que el juego lleva mucho ganado. Por supuesto, la variedad de pistas y personajes sirven para acabar de garantizar la diversión, aunque es bastante fácil ganar carreras.

Opinión:

La compañía Traveller's Tales ha conseguido crear un gran representante dentro del género de los arcades de carreras. Pese a que la idea ya está más que explotada, esta enésima vuelta de tuerca se ha ganado un lugar junto a los buenos. Técnicamente es inferior al todopoderoso (en Play) «Crash Team Racing», y tampoco le alcanza en nivel competitivo y modos de juego, pero es que el juego está orientado hacia un usuario de menor edad, y en este sentido, cumple con creces.

Valoración 84

Tras la experiencia fallida de «Aerowings», Konami nos ofrece este brillante simulador de combate que deja bien claro hasta dónde puede llegar Dreamcast en este género.

Yo, de mayor, piloto de caza

DEADLY SKIES™

La simulación de un combate aéreo no debe ser desde luego cosa fácil. Ahí quedan multitud de títulos que al principio parecían prometer, pero que luego han terminado pasando sin pena ni gloria por el panorama consolero.

En Dreamcast, el único exponente del género (aunque no esté basado en combates, sino en realizar acrobacias) es «Aerowings», un título que, sinceramente, no colmó del todo nuestras expectativas de poder disfrutar de un verdadero simulador aéreo con toda la potencia gráfica de Dreamcast.

De solucionar esto último se ha encargado Konami, con un título que finalmente ha sido capaz de conseguir una simulación realista pero a la vez jugable, y que resulta tan emocionante de jugar como bonito de comtemplar.

MISIONES DE TODO TIPO

El sistema de juego es muy similar al del conocido «Ace Combat» de Namco: Con nuestro caza (al principio uno, luego se amplían hasta nada menos que 30), tenemos cumplir las misiones que se nos van asignando. Esto implicará destruir objetivos terrestres y aéreos y realizar labores de escolta entre muchos otros objetivos. Según acabemos las misiones, se nos dará dinero para adquirir nuevos y mejores aviones.

Aunque cada aparato tiene unas características de velocidad y maniobrabilidad muy diferentes, y de hecho éstas se hacen claramente patentes a la hora de pilotarlos, en general todos ellos son un poco más duros a la hora de girar y maniobrar que en el resto de simuladores a los que estamos acostumbrados. Aún así, el control no ofrece complicaciones en ningún momento, y sólo las misiones que precisen de un pilotaje más delicado nos pondrán en aprietos con el manejo de estos aparatos.

Por otra parte, el nivel gráfico que alcanza este juego nos ha parecido muy bueno. Olvidaos de los típicos escenarios casi vacíos y muy pixelados, pues los mapeados de «Deadly Skies» están llenos de objetos con una definición altísima y una suavidad que nunca se ve comprometida aunque descendamos a un par de metros del suelo.

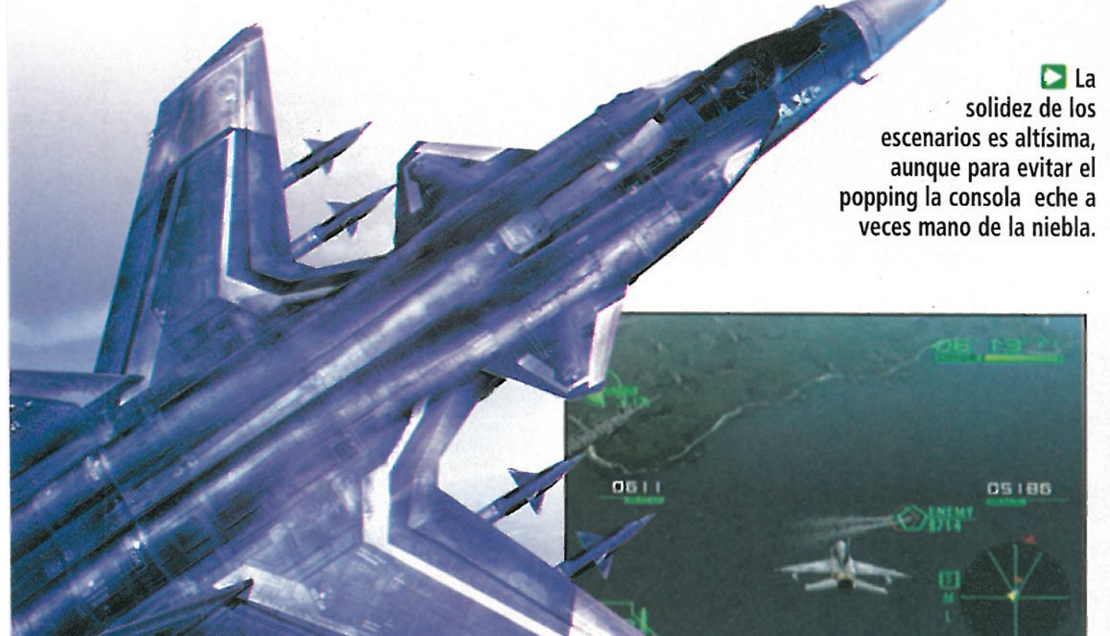
Pero dejando aparte la excelente apariencia gráfica del juego, su mejor virtud es el realismo que ofrece al jugarlo, la sensación de encontrarnos de verdad en los cielos librando una batalla a muerte con unos enemigos realmente inteligentes, capaces de ponernos las cosas muy difíciles en cada misión.

Por derecho propio, este excelente juego de Konami se alza como el mejor simulador para Dreamcast, y aunque apenas tenga competencia todavía, la que llegue en un futuro deberá superar un listón muy alto.

Roberto Ajenjo



La solidez de los escenarios es altísima, aunque para evitar el popping la consola eche a veces mano de la niebla.





Tipo: **Simulador de combate**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**



Mediante unos textos en pantalla, que han sido traducidos al castellano, se nos explicarán los objetivos que habrá que conseguir en cada misión.

Espectacular a tope



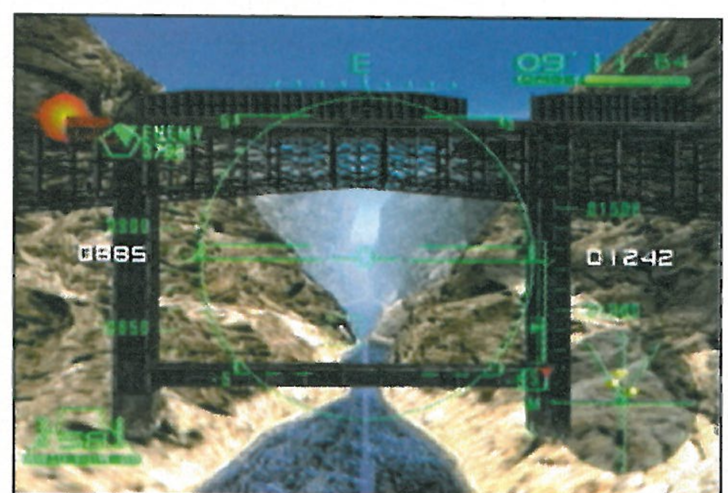

La vista exterior (pantalla de la derecha) y las repeticiones (izquierda) serán las que hagan gala de la máxima espectacularidad del juego. Los juegos de cámaras y la calidad de las texturas harán el resto.

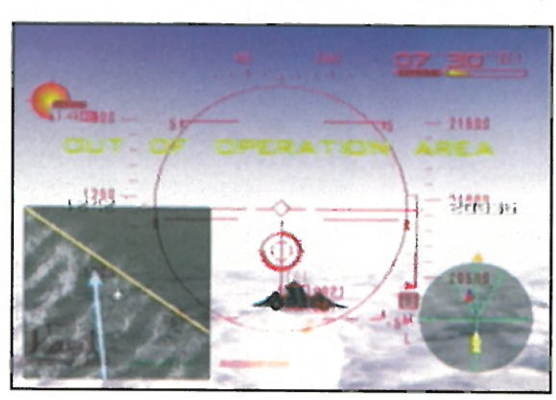
Este ESPECTACULAR simulador se convierte en la REFERENCIA del GÉNERO en la consola de Sega.



Alternativas:

Mientras no aparezca otro simulador de combate, «Aerowings» es la única alternativa del género en Dreamcast. Sin embargo, «Deadly Skies» queda por encima de él.





La vista interior contiene toda la información necesaria para pilotar adecuadamente nuestro caza, sin hacerse confusa ni entorpecer la visión en ningún momento.



Los 30 aviones cuentan con un diseño fantástico, pero para hacernos con ellos necesitaremos mucho dinero.

Gráficos: 89

Los aviones son grandes y detallados, los mapeados nítidos, llenos de edificios y montañas, y todo ello se mueve con una suavidad y solidez impecable. Si a ello le unimos los efectos de luz, el resultado es... lo que veis en las pantallas.

Sonido: 85

Durante los combates no para de sonar un montón de música cañera, y los efectos de sonido están presentes de forma contundente, haciendo más espectacular si cabe la acción.

Jugabilidad: 84

El control está en el punto justo para que no resulte nada fácil ponernos a cola del enemigo y acabar con él, pero que tampoco tengamos que volvernos locos con un montón de botones e indicadores en pantalla.

Diversión: 86

Nuestro éxito en las misiones depende únicamente de nuestra pericia, por lo que tenemos aseguradas un montón de horas de diversión entre la variedad de las misiones y el periodo de adiestramiento del pilotaje.

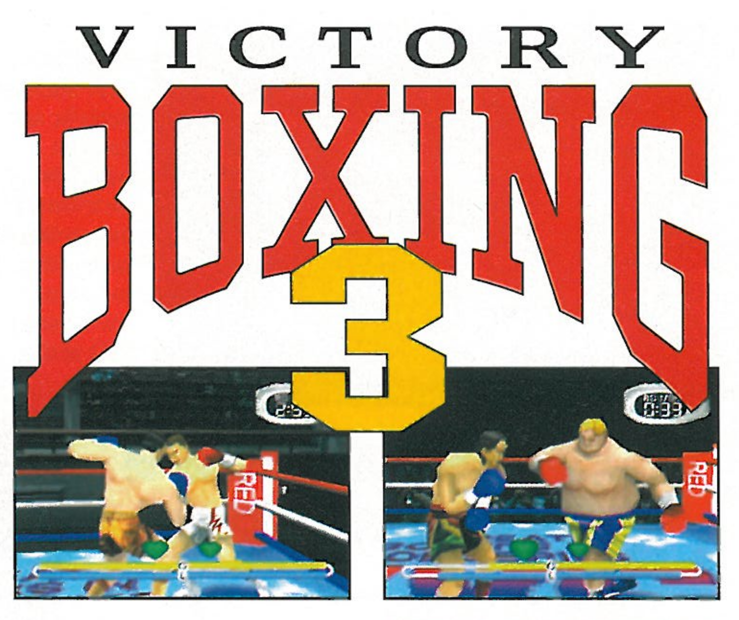
Opinión:

Parecía que Namco era la única compañía que le había cogido el truco a esto de hacer simuladores de combate para consola, pero Konami nos ha sorprendido con este completo y emocionante título para Dreamcast. Se trata de un simulador equilibrado, a caballo entre el realismo y la jugabilidad, muy espectacular y con una realización técnica de gran calidad.

Valoración 86

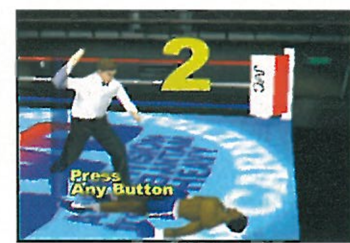
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **JVC**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Puños de hierro



El boxeo sigue aportando títulos al catálogo de PlayStation. Esta vez se trata de una nueva entrega de la saga boxística más clásica en esta consola, «Victory Boxing».





Y es que la primera entrega de «Victory Boxing» apareció casi con en lanzamiento de la consola, aunque unos meses antes lo había hecho ya para Saturn. Este nuevo juego se parece más sin embargo a la segunda entrega, y de hecho mantiene muchas de sus características. Los combates están más cercanos a la simulación, y para ello cada boxeador cuenta con tres parámetros diferentes, vida, recuperación y cansancio. Este último, reflejado mediante un corazón que cambia de color, provoca que el boxeador pierda fuelle si está soltando los puños sin descanso, y se haga más vulnerable. Esto, unido a que el desarrollo de los combates, el sistema de control y la técnica de golpeo son bastante reales, le convierten en un simulador con todas las de la ley, en la línea de «KO Kings».

La configuración del juego, por el contrario, es bastante sencilla, destacando (más bien porque no hay mucho más) el modo ranking, que nos permite crear un luchador, entrenarlo, mejorar sus características físicas y llevarlo a combatir para ascender en la clasificación de las diferentes categorías. Un modo largo e interesante.

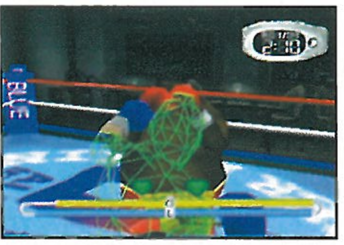
Es un juego de boxeo más que correcto, sobre todo por su estilo de simulación, pero que no destaca especialmente en ninguno de sus apartados. Técnicamente no está nada mal, y aunque anda algo falto de opciones y no ofrece boxeadores reales, las peleas se muestran bastante atractivas y a veces incluso emocionantes. Si no hubiera una dura competencia en este género en PlayStation sería una opción a tener en cuenta. Y en cualquier caso, si os gusta mucho el boxeo, puede ser una buena alternativa.

El ranking





Crear a un luchador y llevarlo a combatir para que suba posiciones en el ranking supone el aspecto más interesante del juego. Incluye entrenamientos con sparring.







En el modo principal, un entrenador nos irá enseñando algunos golpes nuevos para mejorar nuestra técnica.



Los combates están muy bien simulados, y exigen un boxeo de altura para conseguir la victoria.

Gráficos:	79
Sonido:	70
Jugabilidad:	79
Diversión:	80

Opinión:

Si el resto del juego fuera igual que su concepto de simulación, estaríamos ante un serio rival de «KO Kings» y «Ready To Rumble». Pero la falta de opciones y modos de juego y un apartado técnico algo inferior le sitúa algo por debajo de aquellos, aunque nadie puede cuestionar que es un buen juego de boxeo.



Aquellas personas que nunca han comprado un juego WF deben...

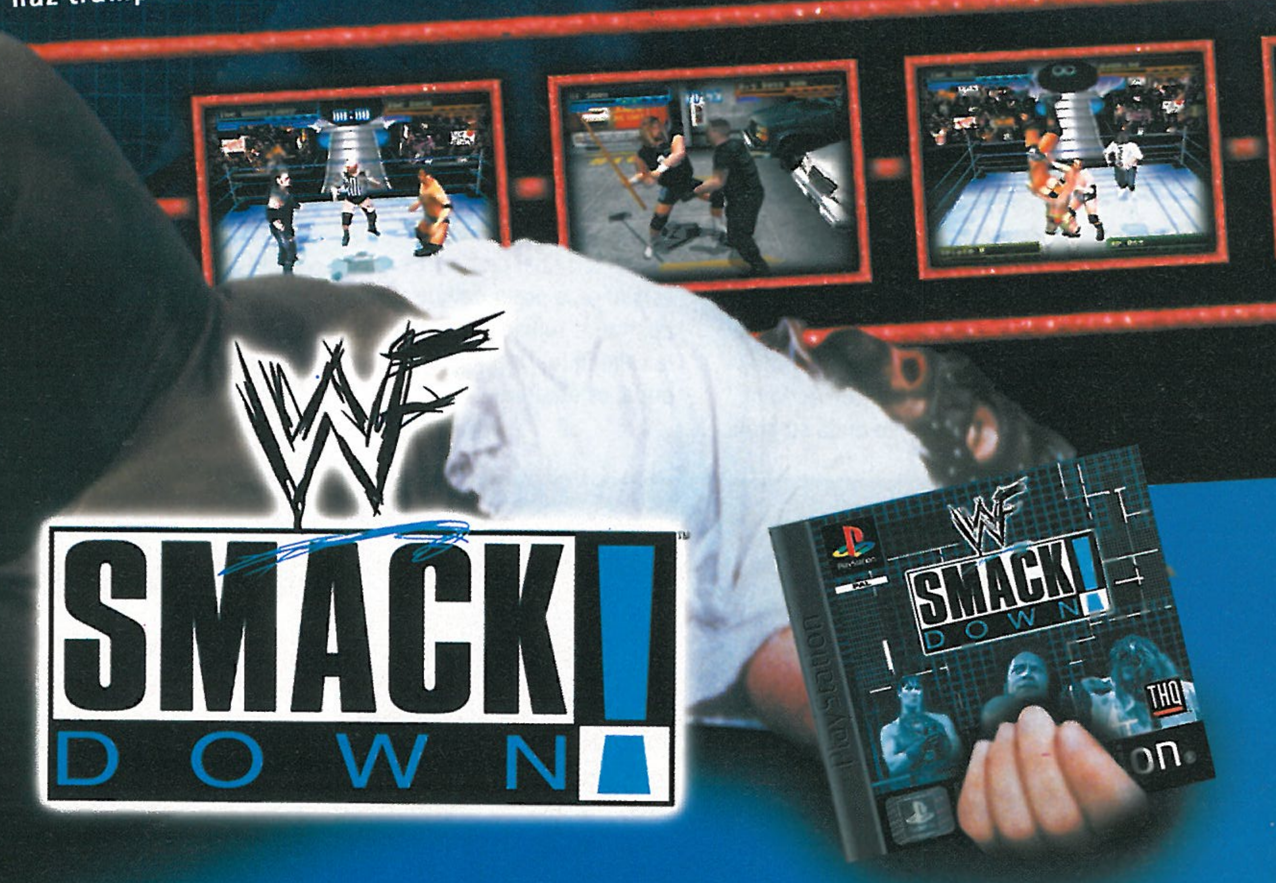
Despertar y oler la lona.

Pega fuerte
Resúmenes en el momento - entradas de vídeo - gráficos espectaculares - expresiones faciales - iluminación realista.

Modo carrera
Progresa hasta llegar a profesional - juego en equipo - rivalidad - historias de fondo

Fuera del ring
Lucha fuera del ring - en los pasillos - en muelles de carga - entradas a parking - cocinas...

Juega como arbitró
Cuenta lenta o rápida - permite a tus aliados ganar retorciendo a sus enemigos - haz trampas.





www.jakkspacific.com





www.thq.com/wwf

Proein s.l. Av. De Burgos, 16 1º. 28036 Madrid- Tel.: 91 384 68 80
Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70









- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

El regreso de los brutos



Acclaim continúa explotando las posibilidades del motor de «Attitude» y nos ofrece un nuevo juego de esta serie para N64, Dreamcast y PlayStation, que resulta prácticamente idéntico al anterior.

Aunque en nuestro país la lucha libre no cuente con demasiados adeptos, en Estados Unidos hay una auténtica legión de seguidores del Wrestling. Si no, no se explica que Acclaim lance, sin apenas un mínimo tiempo de espera, un título tras otro basado en este deporte tan "especial". Así, cuando apenas acabamos de extraer todas la posibilidades a «Attitude» (la versión de Dreamcast apareció hace cuatro meses), se sacan de la manga este «Hardcore Revolution» basado en la ECW, que es la modalidad más salvaje del Wrestling.
Por eso, lo que se ofrece como novedad en este juego es más realismo en los combates, más "salsa de tomate" y modos de juego algo más agresivos. Y además, ciertas mejoras técnicas en el sistema de cámaras, que ahora incluye mejores perspectivas, y en la rapidez de acción, que ahora resulta algo más fluida. Los luchadores también cuentan con más texturas y su aspecto es un poco más realista.
En fin, que todo eso está muy bien, pero como el juego es en realidad una versión actualizada del motor de «Attitude», a la hora de jugar lo que nos encontramos, pese a estas mejoras, es el mismo perro con distinto collar. Se le ha dado un lavado de cara a los menús, se han incluido unos cuantos modos de juego (que realmente de nuevo sólo tienen el nombre), se han cambiado los luchadores de la WWF por los de la ECW (¿?) y lo que queda es un juego de wrestling muy similar al anterior de Acclaim. Y nadie pone en duda su gran calidad, pero resulta tan parecido a «Attitude» que los que ya lo posean pueden no encontrar suficientes novedades como para decidirse a adquirirlo. Y ese descarado parecido con su predecesor es el que nos obliga a bajar sensiblemente la valoración final de las tres versiones, a pesar de que sus apartados reflejen por separado la calidad real del juego que, sin duda, es notable.

Rubén J. Navarro



El sistema de juego es casi idéntico al de «Attitude» en las tres versiones.



La versión de PSX es más rápida y da mejores perspectivas de la acción.



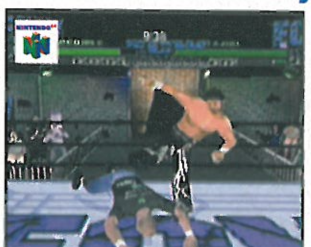
La plantilla de luchadores es totalmente nueva para adaptarse a la licencia de la ECW.



Gráficos:	82
Sonido:	80
Jugabilidad:	82
Diversión:	84
Valoración	75

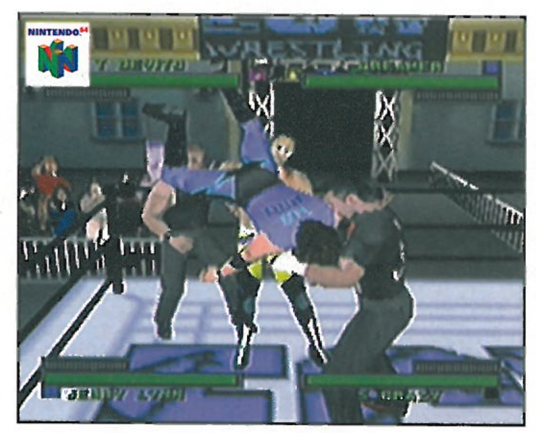
- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

¿Y esto es todo lo salvaje que puedes ser?

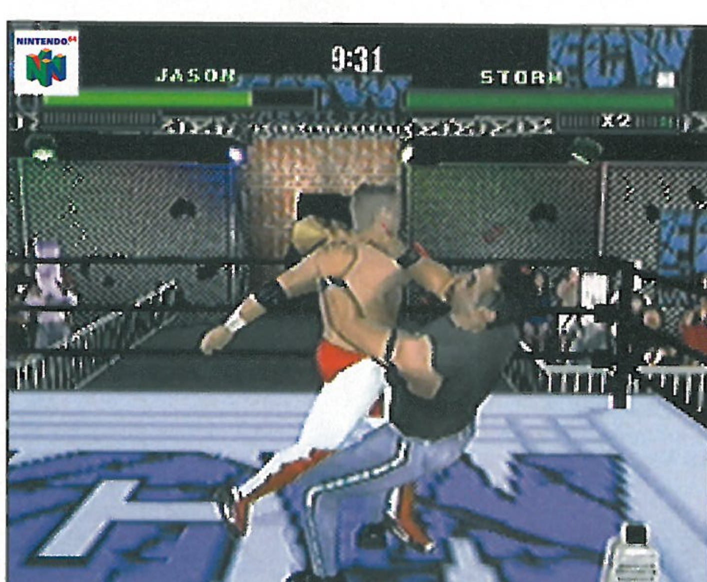




La novedad de las tres versiones es la inclusión de algunos modos de juego que intentan reflejar esa supuesta orientación más salvaje de «ECW». Se puede jugar en un cuadrilátero rodeado de alambre de espino (que en realidad sigue siendo igual que las cuerdas), pelear con estilo de Lucha Callejera, o utilizar armas (otra opción que ya estaba).



◀ Los modos multijugador siguen siendo lo más atractivo de esta serie. Por desgracia, nos encontramos prácticamente con los mismos que en «Attitude»: Lumberjack, Battle Royal...



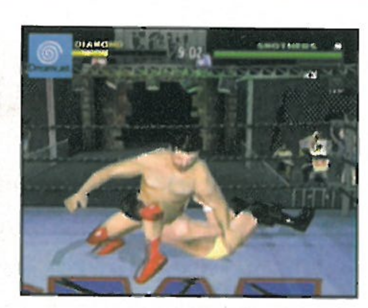


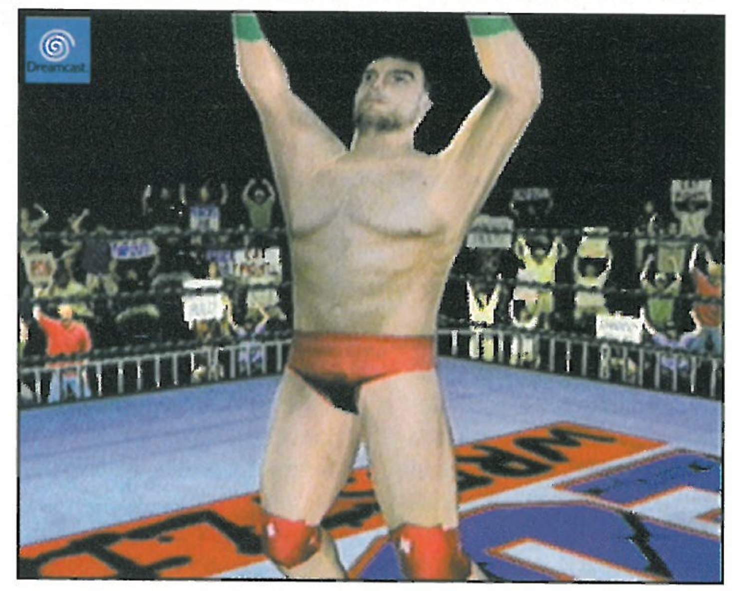
En las tres versiones, las intros son muy parecidas a las de «Attitude».



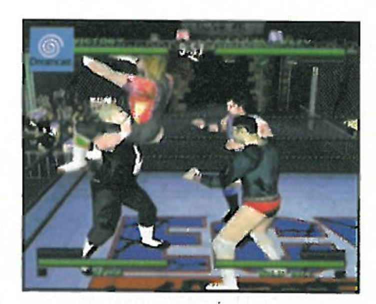
- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**







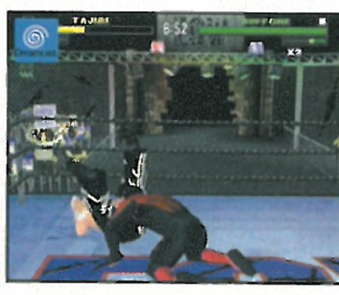
▲ La versión de Dreamcast es la que cuenta con los gráficos más realistas, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola.







Alternativas: *«Attitude» es prácticamente idéntico, e incluso tiene más modos de juego. No obstante, si no lo teníais, «HR» resulta más realista y más rápido.*



Aunque hay algunos golpes nuevos, la mayoría resultarán conocidos a los seguidores de la serie.

Gráficos:	70
Sonido:	80
Jugabilidad:	78
Diversión:	80

Valoración
69

- Tipo: **Aventura de Terror**
- Compañía: **Victor**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Terror fallido

Vampire Hunter D

Un ser mitad vampiro, mitad humano es el protagonista de esta aventura al más puro estilo Survival Horror, con el que la compañía Victor ha intentado sacar partido al filón iniciado por Capcom, sin llegar a conseguirlo.

El protagonista es un híbrido entre vampiro y humano que quizá alguno de vosotros conozca por una película de anime y una serie de novelas que surgieron de la colaboración del reputado ilustrador Yoshitaka Amano (uno de los diseñadores de la saga «Final Fantasy») y el escritor Hideyuki Kikuchi. Coincidiendo con la creación de una segunda película, la compañía Victor ha desarrollado este juego en el que tomamos el papel de "D" en una aventura con ambientación cercana a la de «Castlevania» y desarrollo prácticamente calcado a la serie «Resident Evil». Esto significa que los fondos son renderizados y sobre ellos se mueven los personajes mientras distintas cámaras nos muestran la acción. El objetivo del juego es recorrer un castillo plagado de monstruos a los que tenemos que combatir con ayuda de nuestra espada y algunos trucos de magia, mientras resolvemos puzzles e intentamos llegar hasta el enemigo final, que es un peligroso vampiro. La verdad es que el juego promete mucho al empezar a jugarlo, ya que los gráficos, a pesar de no llegar al nivel alcanzado por los «Resident», son bastante buenos. Los problemas surgen cuando comprobamos las deficiencias en el control, la falta de originalidad de los puzzles, la ausencia de traducción y la escasa tensión en el desarrollo, a lo que hay que añadir que es un juego bastante corto. Por todo ello, sólo podemos recomendarlo para aquellos fanáticos del género que se atrevan con todo..



Para ilustrar la historia presenciaremos varias escenas, que por desgracia no han sido traducidas.





Un vampiro con mucha "mano izquierda"





La mano izquierda del protagonista es en realidad un ser vivo que le da consejos a lo largo del juego y le dota de habilidades sobrenaturales, como extraer energía de sus enemigos o lanzar distintos tipos de magia. Es el detalle más original del juego.



La acción es seguida por diversas cámaras colocadas en cada una de las localizaciones. El problema es que muchas veces no ofrecen el ángulo más adecuado para luchar.



Este juego contiene bastantes puzzles del estilo de la saga «Resident Evil», pero su diseño falto de imaginación y el inconveniente del idioma no llegan a hacerlos atractivos.

Gráficos:	84
Sonido:	79
Jugabilidad:	65
Diversión:	70

Opinión:

Este juego apuntaba alto con el argumento, los gráficos, y una ambientación realmente buena, pero la desidia mostrada por los programadores en aspectos como el control o el ritmo de juego lo echa casi todo por tierra. No obstante, su temática vampírica puede resultar atractiva para algunos.

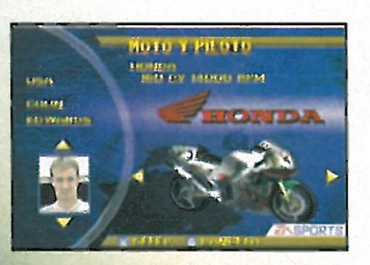


- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Sólo para moteros incondicionales



El Campeonato del Mundo de Superbikes es la base que ha tomado Electronic Arts para ofrecernos un nuevo juego de motos que, por desgracia, vuelve a demostrar que las dos ruedas y PlayStation no se llevan demasiado bien.



El juego cuenta con las máquinas y los pilotos oficiales del Campeonato Mundial de Superbikes.

El Campeonato del Mundo de Superbikes es una competición de motos de gran cilindrada que nada tiene que ver con el campeonato que todos conocemos en el que corren Crivillé, Alzamora y compañía. Aquí los pilotos no son muy conocidos que digamos, pero este detalle podría ser haber sido pasado por alto si nos hubiéramos encontrado con un juego de buen nivel técnico. Y, la verdad, no es el caso.

Para empezar, el apartado gráfico de «Superbikes 2000» es muy pobre, con unas motos grandes pero mal diseñadas, unos decorados vacíos y una sensación de velocidad sólo pasable, por no mencionar algunas ralentizaciones en las curvas. Por otro lado, la física de las motos (y esto es un lastre que arrastran todos los simuladores de motos que hay en PlayStation), es irreal, sobre todo a la hora de tomar las curvas, lo que provoca un control extraño que obliga al jugador a mover al piloto con leves toquecitos, dando como resultado un efecto poco atractivo.

Por si fuera poco, y aunque algunas carreras pueden acabar resultando entretenidas, la competición no es demasiado emocionante y la dificultad no está muy bien ajustada, quedando como elemento más divertido en este sentido el modo para dos jugadores.

El juego incluye pilotos y circuitos reales, pero en opciones y modos de juego ofrece lo justo, salvo en lo referente a la configuración mecánica de las motos. Por lo visto, los aficionados a las motos deberemos seguir esperando para encontrar un juego que realmente nos llene.





Aunque las opciones no son muy numerosas, la configuración mecánica resulta bastante completa.

Es en el modo para dos jugadores donde el nivel competitivo del juego gana más enteros, aunque no presenta apenas ninguna variedad.

Gráficos:	60
Sonido:	70
Jugabilidad:	70
Diversión:	61

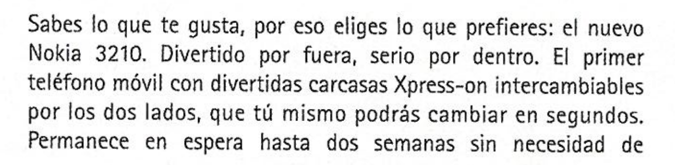
Opinión:

Las motos han vuelto a "patinar" en Play. Este juego ya rechina a primera vista, pues su aspecto gráfico resulta bastante desfasado, pero además no ha conseguido superar el gran problema de la mayoría de los simuladores de motos: la falta de realismo en los movimientos y, por tanto, en el control.

Valoración 62

Chico listo.





Xpress-on™ covers

Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.



www.nokia.com

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Una fiel fotocopia



Aunque disponía de un hardware potencialmente muy superior al de Playstation, Eidos ha realizado una conversión para Dreamcast de este juego prácticamente calcada al original.







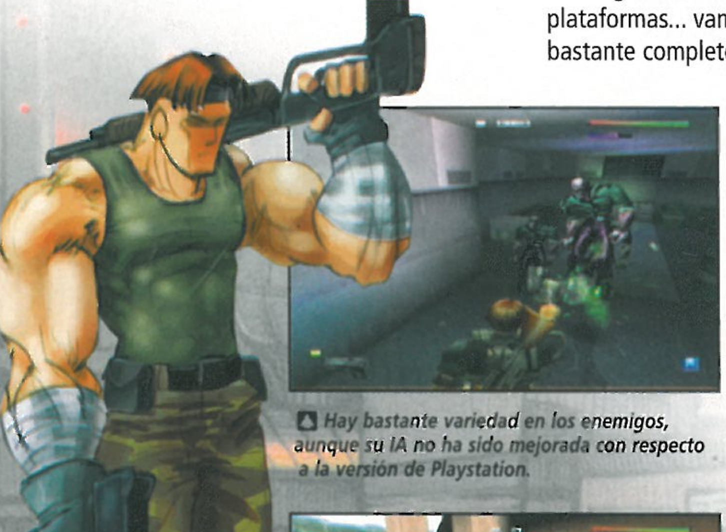
Haciendo algo de memoria, recordaréis uno de los beat'em up puros más conocidos que han aparecido en la consola de Sony, «Fighting Force», cuya segunda parte fue lanzada para este mismo soporte hace unos meses.

Pues bien, esta segunda parte sale ahora también para Dreamcast, pero no esperéis grandes cambios con respecto a al original, porque el desarrollo es exactamente el mismo, y las únicas diferencias que se pueden apreciar están relacionadas con la inevitable mayor resolución y la calidad de los efectos visuales.

Para quien no lo conozca, el juego queda englobado en el género de las aventuras de acción, conjugando a partes más o menos iguales las peleas cuerpo a cuerpo - muy próximas al beat'em up- , las armas, la investigación, los puzzles, plataformas... vamos, un juego bastante completo, que toca un poco de cada género sin centrarse en ninguno. Lo mismo podemos encontrarnos deshaciéndonos a hachazos de 4 enemigos que nos rodean, que dando vueltas buscando la manera de abrir una puerta bloqueada.

En ese sentido el juego es exactamente igual que en PSX, pero sin embargo la nota que merece deber ser inferior. Y es que lo que en PlayStation se podía considerar meritorio (apartado gráfico notable, mezcla de estilos de géneros, etc.) en Dreamcast se nos antoja pobre, pues se podía haber aprovechado su fantástica CPU de 128 bits para mejorar las habilidades de Hawk, introducir cambios en el desarrollo o incorporar un mayor número de fases. Dicho de otra forma, podían al menos haber intentado pulir algunos aspectos susceptibles de mejora en la versión de Playstation, que los tenía, y no haberse limitado a "copiar y pegar" el código del juego con un poco más de resolución.

Ya ha sucedido varias veces, y comienza a ser molesto; sigue siendo un buen juego, pero las diferencias entre versiones son tan inapreciables que a veces resulta difícil distinguir a qué consola pertenecen las pantallas de uno u otro...



Hay bastante variedad en los enemigos, aunque su IA no ha sido mejorada con respecto a la versión de Playstation.



El juego se ha visto beneficiado de la mayor potencia de DC a la hora de aumentar la resolución y la calidad de los efectos.



Uno de los atractivos del juego son el elevado número de armas que tenemos a nuestra disposición, como este "flamante" lanzallamas.

Gráficos:	75
Sonido:	80
Jugabilidad:	83
Diversión:	81

Opinión:

Hemos decidido bajar la puntuación final al juego pensando en que cualquier usuario que decida comprarse una consola superior técnicamente, debe esperar que los títulos también lo sean. Y hay que decir que «Fighting Force 2» es, en Dreamcast, algo tan simple como una mera copia de la versión de PSX.

Valoración 73

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Takara**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Lucha descafeinada

Toshinden 4





Los divertidos minijuegos que podemos conseguir se convierten en el apartado más atractivo del juego.





La trayectoria de este juego resulta sorprendente por lamentable. Lejos de mejorar, cada entrega ha seguido manteniendo los defectos de la anterior y sin aportar nada destacable en cuanto a su apartado técnico. «Toshinden 4» es un juego de lucha mediocre, atrasado gráficamente y con un estilo de lucha simple y repleto de rutinas. Sólo se salvan su marcado aspecto japonés, (para quien le guste esa estética), algunos golpes especiales y su concepto de las 3D. Por suerte, el juego incluye un buen puñado de modos de juego, un modo historia que le da cierta gracia al asunto, y , sobre todo, siete minijuegos a los que se accede tras acabarse varias veces el torneo, y que, aunque parezca mentira, son el gran hallazgo de este juego de lucha. Imitando a grandes clásicos como el Tetris, estos minijuegos son una perla dentro de la mediocridad del CD. Claro, que para jugar a este tipo de juegos, no hace falta comprarse un juego de lucha ¿no?



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Hijo de un Dios mayor

Hydro Thunder

Midway ha realizado la conversión de este título desde DC a Playstation tratando de mantener en lo posible la calidad gráfica y la jugabilidad, y añadiéndole algunos alicientes nuevos para no resultar un arcade tan crudo como lo fue en la consola de Sega. Sin embargo, el hecho de incorporar dos modos de juego no ha bastado para lograr ese objetivo.

Y es que, aparte de esta novedad (que no lo es tanto, ya que los dos modos nuevos difieren en detalles mínimos del modo arcade original), el juego no presenta nada diferente, e incluso en el apartado técnico sale peor parado de lo que cabía esperar.

Por ejemplo, los fantásticos efectos que mostraba la versión de Dreamcast, como el del agua o las salpicaduras, se han perdido por el camino, quedando en su lugar detalles y que sólo consiguen crear confusión. El limitado engine gráfico del juego, aunque es capaz de mostrar unas lanchas de tamaño considerable, se muestra insuficiente para mantener constante la tasa de imágenes por segundo, que sufre caídas muy a menudo.

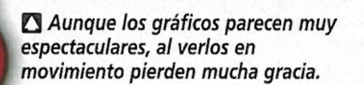
Continúan las mismas 9 lanchas y 12 circuitos anteriores, que en principio parecen suficientes pero que terminan no siéndolo debido a la naturaleza de los modos de juego.

En resumen, aunque la vistosidad y la correcta jugabilidad de la recreativa siguen presentes en este «Hydro Thunder», su calidad se diluye entre un discreto apartado técnico y una esperanza de vida muy corta.









Aunque los gráficos parecen muy espectaculares, al verlos en movimiento pierden mucha gracia.

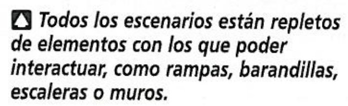


- Tipo: **Simulador de Skate**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Acrobacias para todos

Trasher Skate & Destroy





Todos los escenarios están repletos de elementos con los que poder interactuar, como rampas, barandillas, escaleras o muros.



Uno de los modos multijugador más divertidos es el que consiste en tratar de darse el golpe más doloroso y espectacular.

Los principales avales de este simulador de monopatín son una gran jugabilidad y una banda sonora "rompedora" a cargo de grupos famosos a nivel internacional como Sugarhill Gang o Grandmaster Flash.

A la hora de jugar, el modo individual no ofrece demasiadas alternativas, siendo éste uno de los puntos más flojos del juego. Nuestra misión será siempre la misma y consistirá en realizar durante dos minutos las acrobacias más espectaculares posibles para poder ganar acceso a la siguiente fase. En total el juego consta de 12 fases o escenarios distintos repartidos entre diferentes ciudades. El modo multijugador por su parte resulta mucho más interesante y, aunque carece de una opción para juego simultaneo, posee suficientes modos de juego como para garantizar muchas horas de diversión en compañía. El control es bastante sencillo, incluso para los que no han visto un monopatín de cerca en su vida. Todo consiste en dominar unas cuantas maniobras básicas de fácil ejecución y luego combinarlas en series lo más largas y complejas posibles.

En cuanto a los gráficos la cosa está repartida. Por una parte los movimientos de los personajes son fantásticos. A cambio el nivel de calidad de las imágenes no es todo lo bueno que podría esperarse.

No llega al nivel de «Tony Hawk's», pero se trata de una alternativa interesante.





Tipo: **Lucha**
Compañía: **Takara**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Lucha psíquica

PSYCHIC FORCE 2


Cada uno de los diez personajes posee sus propios movimientos y ataques especiales.


Los gráficos del juego son correctos, pero, por supuesto, inferiores a los de la versión Dreamcast.

Este juego es una versión del «Psychic Force 2012» para DC. al que se le ha incluido un personaje secreto adicional y algunos nuevos modos de juego. Básicamente se trata de un juego de lucha en 3D en el que los personajes, poderosos guerreros con habilidades psiónicas, deben enfrentarse dentro de un recinto cúbico de grandes dimensiones. Dentro de este recinto los personajes pueden desplazarse a su antojo en las tres dimensiones (aunque siempre permaneciendo en el mismo plano). Si los combatientes están a la suficiente distancia, los ataques serán de tipo psiónico (rayos, bolas de fuego y ese tipo de cosas), mientras que si las distancias se acortan, ambos luchadores recurrirán a los tradicionales puñetazos y patadas.

Una de los detalles más originales del juego es que la vitalidad y la energía psíquica comparten un mismo "depósito", así que cuanta menos vida le quede a un personaje menos potencia podrá emplea en sus ataques especiales. Otras virtudes son su sencillo sistema de control y los muchos modos de juego diferentes, aunque ninguno de ellos resulta especialmente original salvo, quizá, el modo Psy-Expand en el que los personajes pueden ir ganando, a base de puntos de experiencia, mayor resistencia y nuevas habilidades.

Se trata de un juego de lucha correcto, algo desfasado, pero que puede interesar a los aficionados al género. Pero poco más.



Gráficos:	72
Sonido:	74
Jugabilidad:	77
Diversión:	70
Valoración	74

Tipo: **Pinball**
Compañía: **Empire**
Distribuidora: **Dinamic**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano**

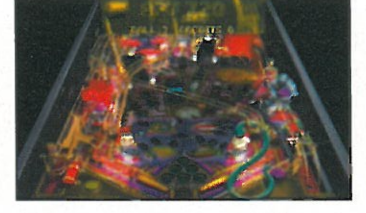
Divertido pero escaso

PRO PINBALL: Fantastic Journey

Este juego recrea el funcionamiento de una máquina de pinball, una de esas que, irónicamente, cedieron su lugar en las salas recreativas ante el auge de los videojuegos. Concretamente nos encontramos ante la tercera entrega de la saga «Pro Pinball» que ha llegado a PlayStation a través de una conversión directa de la versión PC del juego.

En su haber «Fantastic Journey» cuenta con unos gráficos tridimensionales de gran calidad, que recrean hasta el más mínimo detalle todos los elementos propios de una máquina de pinball, como dianas, pasillos, trampas, etc. Por otra parte, la simulación de las leyes físicas que rigen el comportamiento de la bola se ha realizado con maestría y en este sentido el juego alcanza niveles de realismo bastante elevados.

En el apartado negativo todos los males del juego se pueden expresar en una palabra: monotonía. Para empezar sólo se incluye un modelo de mesa, lo que limita drásticamente la vida útil del juego. Además, el diseño de ésta no es demasiado original y el número de opciones de configuración es muy bajo, tanto en lo que respecta al juego en sí, como a su presentación. En definitiva, este juego te puede proporcionar un buen entretenimiento, sobre todo en el modo a cuatro jugadores, pero su catálogo de posibilidades resulta tan reducido que su esperanza de vida es muy corta. Desde luego, hay pinballs mejores, aunque si te gustan mucho estos juegos...


Sólo hay tres opciones a la hora de situar la cámara, y éstas varían muy poco entre sí.


Antes de jugar es posible examinar de cerca todos los elementos que componen la mesa.



Gráficos:	69
Sonido:	68
Jugabilidad:	63
Diversión:	60
Valoración	65

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Empire**
- Distribuidora: **Dinamic**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Demasiado confuso

spin jam



Nos encontramos ante la enésima variación sobre el tema de las "bolas" en un juego de puzzles. En esta ocasión se trata de lanzar bolas de diferentes colores sobre un eje situado en el centro de la pantalla. Con los botones de dirección podemos rotar este eje de forma que las bolas se vayan adhiriendo a él, y las unas a las otras. Cuando se forma un grupo de tres bolas del mismo color explotan, y las que están situadas en el lado opuesto salen disparadas hacia unas burbujas que rodean la pantalla. Pues bien, el objetivo del juego es hacer desaparecer todas las burbujas en cada nivel a base de golpearlas con bolas de su mismo color.

¿Parece complicado? Lo es. Lo cierto es que en un género en el que el mejor argumento es la sencillez, «Spin Jam» confunde complejidad con originalidad. Por otra parte, además de su planteamiento confuso, este arcade también padece problemas en el sistema de control, pues las bolas resultan demasiado pequeñas como para apuntar con precisión, lo que introduce un factor aleatorio nada deseable en un juego de este tipo.

En fin, puede que atraiga a los adictos a los puzzles, pero los demás tienen opciones mejores donde elegir.



«Spin Jam» posee los dos elementos "imprescindibles" del género: bolas de colores y unos personajes "monísimos".





El modo de dos jugadores resulta algo más entretenido que el individual, pero no demasiado.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **SNK**
- Distribuidora: **Aplysoft**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¿Qué será esa bola azul que acaba de pasar como un rayo por la pantalla de mi Neo Geo Pocket? ¿Un pájaro, un avión? ¡No, es Sonic!

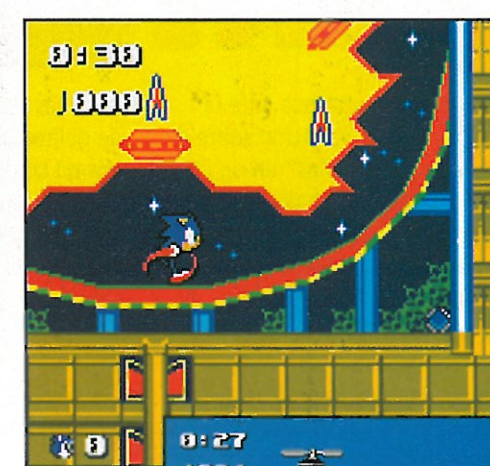
La vuelta del erizo azul

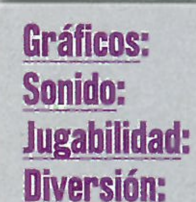
SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE





Los elementos clásicos del Sonic se encuentran en este juego junto con otras importantes novedades, todo ello dentro de una realización técnica soberbia.





A partir de ahora la portátil de SNK ya puede presumir de disponer de todo un buque insignia entre su creciente catálogo de títulos. La mascota de toda la vida de Sega, el erizo Sonic, protagoniza una completísima aventura de plataformas a la que no le falta prácticamente de nada, y que nos hace recordar aquellos tiempos en los que este personaje reinaba el mercado de Mega Drive y compañía.

La versión que se ha realizado para esta consola está plenamente basada en el primer «Sonic» de Mega Drive, aunque también toma muchos elementos de la 2ª y 3ª parte, como la aparición de Tails y el rastafari Knuckles.

Desde luego, los elementos más importantes que todo «Sonic» debe tener, como la vertiginosa velocidad con que transcurren las fases, los loopings, saltos, plataformas móviles, el Dr. Robotnik... se encuentran aquí. Pero no sólo se han limitado a crear un nuevo «Sonic» sin más, sino que le han aportado algunos modos y opciones para conseguir una versión sorprendente.

Entre estas novedades se encuentran un Time Trial (hay que pasar cada fase en el menor tiempo posible), un Duel Mode (como el Time Trial, pero para 2 jugadores), y un curioso modo Puzzle (en el que hay que completar puzzles de imágenes de los personajes con piezas que conseguimos en las fases normales).

Tal y como Nintendo hizo con Mario en Game Boy, ahora NG Pocket rescata del baúl de los recuerdos a toda una leyenda de los videojuegos con una entrega totalmente nueva (aunque sea muy parecida), pero que encierra toda la diversión y la jugabilidad del mejor Sonic de siempre. Un juego que no debería faltar en tu pocket-colección.



Gráficos:	92
Sonido:	89
Jugabilidad:	93
Diversión:	95

Opinión:

Neo Geo Pocket se está revelando como una consola sorprendente. No sólo se ha atrevido con el gran Sonic, sino que ha conseguido llevarle a sus mayores cotas de calidad y diversión. Es sin duda uno de los mejores juegos portátiles que hemos visto en la historia de las consolas. Un auténtico imprescindible.

Valoración 94

¡El acontecimiento más importante desde el invento de la gaseosa!



A la venta en vídeo

el milagro de
P.Tinto

UNA PELICULA DE JAVIER FESSER

¡PEDAZO DE PELÍCULA!

art&maña









- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El rey del barro

4 Wheel Thunder

Siguiendo la línea de «Hydro Thunder», la compañía Midway vuelve a apostar por la velocidad con un título en el que los protagonistas son los 4x4 Off Road y que muestra un apartado técnico digno de una recreativa.

Y no sólo parece de recreativa por su flamante apartado técnico, sino también por la presentación de un control de pura raza arcade, que nos permite olvidarnos de las delicadezas a la hora de tomar curvas y nos invita a lanzarnos a toda velocidad por unos larguísimos circuitos de tierra y barro, tratando de recoger todos los "boost" que podamos y derrapando a la más mínima insinuación de girar las ruedas que le hagamos al pad.
Desde luego, el aspecto técnico es el punto fuerte del juego. Esto queda patente sobre todo al encontrarnos con unos vehículos enormes, tanto que algunos de ellos entorpecen la visión de la carretera en la cámara más cercana. Sin embargo, esto no supone ningún problema a la hora de mantener una suavidad en el movimiento más que notable

Como ocurría en «Hydro Thunder», los ítem aceleradores cobran una gran importancia si, como es lógico, pretendemos ganar carreras. Porque la velocidad de los coches está programada de tal manera que, si no los cogemos, nuestro 4x4 será mucho más lento que el resto de coches, por lo que hacernos con todos los "boost" será la única solución para alcanzarlos.

En cuanto a modos de juego, como todo arcade, ofrece los justos: un modo de carreras que separa los circuitos indoor y los outdoor, y un interesante campeonato en el que conseguiremos coches nuevos con el dinero que ganemos con nuestras victorias.

En definitiva, un nuevo "arcade total" de Midway, de esos que divierten mucho las primeras partidas pero que a la larga acaban perdiendo interés.



El control de estos gigantes del barro es muy "arcade". Derrapan tan a menudo que a veces pensaremos que se deslizan sobre hielo. Además, el movimiento es siempre de lo más suave.



Existen varios vehículos a elegir, que podrán ampliarse a medida que consigamos puntos y dinero en el modo campeonato.





Gráficos:	87
Sonido:	83
Jugabilidad:	84
Diversión:	79

Opinión:

Este es uno de esos juegos que que consiguen entrar fácilmente por los ojos gracias a su deslumbrante apartado técnico, pero que no suelen durar mucho por la escasez de posibilidades de juego.
Apto para los asiduos a salones recreativos, pero que se abstengan quienes busquen un juego de velocidad duradero.

Valoración 81

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Las motos no corren así

JEREMY Mc GRATH SUPERCROSS 2000

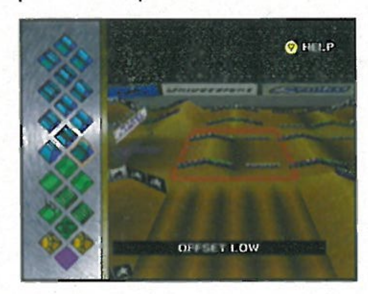
Llega un nuevo juego de motos de cross para Nintendo 64, un título que no logra alcanzar las expectativas que provoca el hecho de contar con el nombre de la gran estrella actual de esta modalidad, Jeremy McGrath.

El problema que presenta este juego tiene que ver principalmente con el control de las motos; o más bien, con la física de sus movimientos. Porque, si bien el juego cumple más o menos dignamente en aspectos como los gráficos, el sonido, o el número de opciones, no se puede decir lo mismo de su jugabilidad, irreal y extraña como pocas.

En principio, se invita al jugador a tomar los mandos de una moto de cross a elegir entre 125 cc y 250 cc, para correr en circuitos indoor (pistas cubiertas con muchos saltos y curvas cerradas) o outdoor (circuitos al aire libre algo menos accidentados). El objetivo, por supuesto en cualquiera de los modos, será completar un número determinado de vueltas para tratar de llegar en primera posición, con el aliciente de disponer un botón para realizar acrobacias en los saltos.

Lo que ocurre es que, nada más comenzar, nos damos cuenta de que nuestra moto reacciona de manera exagerada a los giros del joystick, como si no le costara nada tomar una curva de 90° a toda velocidad. De este modo, no hay dificultad en alcanzar la primera posición desde la primera carrera, ya que nuestra moto es muy superior a las demás en cualquier nivel de dificultad, y encima no parecen afectarle los frecuentes golpes contra los muros. De hecho, parece indestructible. Total, que al final nuestra labor se reduce a dejar presionado el acelerador, olvidarnos de los frenos, y seguir despreocupadamente el trazado para alcanzar, sin ningún respeto por el realismo, el primer puesto casi sin esfuerzo.

Esto ocasiona que los modos de juego se muestren insípidos, y que detalles como el editor de circuitos o la posibilidad de correr como Jeremy McGrath pasen desapercibidos. La competición se vuelve aburrida casi desde el principio y el juego pierde cualquier interés.



El editor de circuitos se caracteriza por su gran sencillez, aunque no tanto por sus posibilidades.



Los gráficos son correctos aunque muy sencillos, y a las animaciones de los pilotos se les echa en falta un poco de suavidad.





Gráficos: 69
Sonido: 71
Jugabilidad: 55
Diversión: 60

Opinión:
Si se hubiese conseguido pulir la mediocre jugabilidad de este «Jeremy McGrath...», podría haberse completado un título bastante entretenido, porque hay opciones y modos suficientes para pasarlo bien. Pero por desgracia, no ha sido así, por lo que la impresión que nos ha quedado ha sido decepcionante.

Valoración 60



una pelicula de
alex de la iglesia
MUERTOS de RISA
NINO Y BRUNO.
LOS MAS DIVERTIDOS.
LOS MAS FAMOSOS.
LOS MAS MODERNOS.
MÁS DE 1.000 MILLONES DE RECAUDACIÓN EN TAQUILLA
santiago segura
el gran wyoming
EL PUEBLO LOS ADORABA.
ELLOS SE ODIABAN.
ESTA ES SU HISTORIA.
también disponible en DVD VIDEO
alex angulo
DIRECTOR DE FOTOGRAFIA FLAVIO MARTINEZ LABIANO MUSICA ROQUE BAÑOS DIRECTORES ARTISTICOS JOSE LUIS ARRIZABALAGA Y ARTURO GARCIA BIAFRA MONTADORA TERESA FONT
SONIDO ANTONIO RODRIGUEZ "MARMOL" VESTUARIO LALA HUETE MAQUILLAJE PEPE QUETGLAS PELUQUERIA MERCHE GUILLOT Y BLANCA SANCHEZ
GUIONISTAS JORGE GUERRICAECHEVARRIA Y ALEX DE LA IGLESIA JEFE DE PRODUCCION LUIS GUTIERREZ PRODUCTOR ASOCIADO MARCO GOMEZ / ALDO SPAGNOLI
PRODUCTOR ANDRES VICENTE GOMEZ DIRECTOR ALEX DE LA IGLESIA
Lolafilms
manga films
Una producción de Andrés Vicente Gómez para LOLAFILMS, en asociación con TELECINCO y con la participación de VIA DIGITAL.
El nuevo cine español
El 15 de Marzo en tu punto de Venta.

- Tipo: **Disparo**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

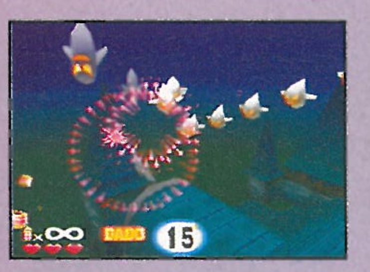
Si hablamos de juegos "de pistolas" la compañía Namco es una referencia obligada. Ahora regresan a este peculiar género con «Ghoul Panic», y no parece que hayan perdido su viejo e inconfundible toque.

Fantasmas acribillados

GHOUL PANIC



Todas las pruebas tienen lugar supuestamente dentro de una casa encantada. De ahí la abundancia de fantasmas, esqueletos y otros elementos "terroríficos".









Algunas pruebas requieren una precisión extrema más que velocidad de disparo.



Tras superar una cierta cantidad de pruebas tendremos que enfrentarnos con uno de los jefes del juego.

Este juego se engloba dentro de la misma categoría que títulos tan populares como «Point Blank» o el más reciente «Mighty Hits».

Al igual que en ellos, nuestra misión es superar diferentes pruebas de puntería equipados con la correspondiente pistola, y remarcamos lo de "pistola", porque si bien es cierto que se puede jugar con el mando estándar, se trata de una experiencia tan frustrante que no se la deseamos ni a nuestro peor enemigo.

A la hora de jugar, la principal característica de «Ghoul Panic» es la gran variedad de pruebas que nos ofrece. Nada menos que 70 pruebas diferentes que además se reparten entre todos los estilos habituales en este tipo de juegos: de velocidad de disparo, de puntería, de rapidez de reflejos, etc.

También son abundantes los modos de juego, aunque en este caso la variedad no aporta demasiado al conjunto del juego, porque al final todo se resume en diferentes maneras de enfrentarse a las mismas pruebas.

En cuanto al apartado técnico merece la pena destacar la correcta calidad de los gráficos tridimensionales, tanto en los escenarios como en los "blancos" a los que hemos de disparar, aunque hay que reconocer también que resultan algo infantiles y repetitivos.

Si dejamos claro desde el principio que se trata de un juego en el que todo se reduce a apuntar y disparar, lo cierto es que «Ghoul Panic» te ofrece una experiencia larga que te puede tener entretenido durante mucho tiempo. Pero claro, tampoco le pidas mucho más.

Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	86
Diversión:	81

Opinión:

«Ghoul Panic» contrarresta un planteamiento algo repetitivo con una enorme variedad de opciones y modos de juego. Tiene todas las virtudes y limitaciones de un juego de disparos, pero enfocado desde un punto de vista desenfadado y algo infantil.
Dejará satisfechos a aquellos que les guste darle al gatillo.



LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Standard 990 Ptas.

MANDO Dual Shock 3.490 Ptas.



PISTOLA G- 45 6.490 Ptas.



EXTENSIÓN 690 Ptas.

RF-UNIT 990 Ptas.



RGB+ GUNCOM 990 Ptas.



MEMORY CARD
1MB 1.090 Ptas.
4MB 2.490 Ptas.
8MB 2.990 Ptas.

GAME BOY



PROTECTOR 890 Ptas.

FUNDA 2.590Ptas. GB/GBP/GBC





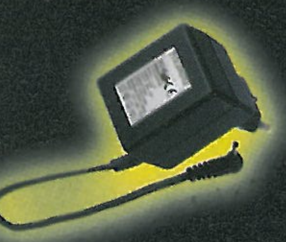
UNIVERSAL LINK CABLE GB/GBP/GBC 1.390 Ptas.



BAT. + ADAP. CORRIENTE GBC/GBP 2.190 Ptas.



LUZ Y LUPA GBC 940 Ptas.



GBP/GBC AC/DC 990 Ptas.

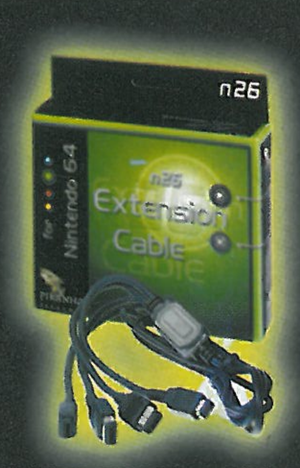
NINTENDO 64



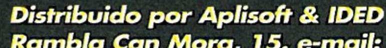
RUMBLE PACK N64 1.990 Ptas.



TARJETA MEMORIA 1MB 1.090 Ptas.



CABLE EXTENSION 690 Ptas.



Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69 08190 Sant Cugat - Barcelona





- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sony**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Golf para todos

Everybody's GOLF





La tradición dice que los simuladores de golf tienen su público entre los usuarios de PC, ya que los aficionados a los juegos de consolas los encontrarían demasiado "aburridos". Pues bien, los creadores de «Everybody's Golf» pretenden acabar con esta tradición mediante un juego que combina de forma bastante equilibrada elementos de tanto de arcade como de simulación seria.

Dentro de la más pura tradición arcade nos encontramos con unos divertidos personajes de aspecto caricaturesco, así como con un modo individual que nos permite ir activando personajes y recorridos inicialmente ocultos. Además, el control es sumamente sencillo y los jugadores novatos tienen incluso la oportunidad de repetir sus golpes si no están satisfechos con ellos.

En cuanto a los aficionados a la simulación más seria podrán disfrutar de un control preciso pese a su sencillez, de una reproducción muy realista del comportamiento físico de la bola y de hasta cuatro modos de juego distintos que reproducen otras tantas formas de practicar el deporte del golf.

Así pues, si te gusta el golf (condición, eso sí, indispensable) es muy probable que te guste este juego porque como su nombre indica es "para todos".



Desde esta pantalla podremos seleccionar los diferentes personajes, que ofrecen un aire caricaturesco.





- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Operaciones nada especiales

Spec Ops

Este juego llega a PlayStation directamente desde el PC, plataforma en la que la serie ya cuenta con dos entregas. La conversión ha respetado bastante fielmente el formato del juego original, un shoot-em-up en tercera persona salpicado con abundantes elementos de estrategia, aunque el resultado final no haya sido demasiado satisfactorio.

Tu objetivo en el juego será completar las misiones que se te vayan encomendando, pudiendo elegir para realizarlas a los hombres que consideres más apropiados de entre los componentes de un comando con cinco miembros de los Rangers norteamericanos (una unidad de fuerzas de élite). Cada soldado es experto en un tipo de arma distinta, así que será fundamental estudiar bien cada misión antes de llevar a cabo la selección del equipo.

Aunque el juego tiene algunos detalles interesantes, como un modo para dos jugadores cooperativo, lo cierto es que abundan más los aspectos negativos, como un sistema de control defectuoso, unos enemigos nada inteligentes y, sobre todo, una jugabilidad muy pobre. En definitiva, un juego bastante mediocre para el que hay alternativas mucho más interesantes en el mercado.







Algunas fases son tan oscuras que sin la ayuda de gafas de visión nocturna lo único que podrías hacer sería chocarte contra los árboles.



Entre lo poco destacable en «Spec Ops» se encuentra el modo multijugador cooperativo.



- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un robot en la gran ciudad

SLAVE ZERO





La propuesta de este juego no presenta demasiadas complicaciones: tenemos que manejar a un enorme Mech por una gigantesca ciudad futurista para intentar vencer a los robots con los que un malvado dictador mantiene su reinado de terror. Como buen shoot'em up, el desarrollo no tiene mayor problema que el de apretar el gatillo sin descanso mientras evitamos los disparos enemigos, recogemos power-ups para obtener más potencia de fuego y buscamos el objetivo de cada nivel, que puede ser un edificio o un jefe final. Por lo tanto, es un juego dirigido principalmente a los amantes de la acción pura y dura que huyan de cualquier complejidad, lo que no significa que el juego sea sencillo de terminar. Y la verdad es que cumple su cometido bastante bien, aunque su realización técnica presenta algunos fallos que hacen que el resultado final no llegue a ser brillante. Lo más chocante es que no da la sensación de que estemos manejando a un robot gigante, ya que los edificios son tan descomunales que más parece un robot pequeño en una ciudad muy grande. El otro fallo se encuentra en el control, que hace que resulte bastante lioso maniobrar con soltura. Pese a estos defectos, es un juego entretenido que gustará a los que busquen acción directa.



En cada una de las 15 fases hay que destruir un determinado objetivo o eliminar a un jefe final.



Podemos ir recogiendo distintas mejoras para nuestro Mech, como por ejemplo más potencia de fuego.



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **DMA Design**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

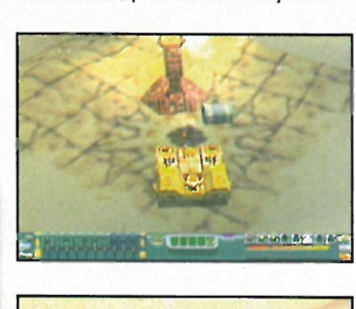
Metal oxidado

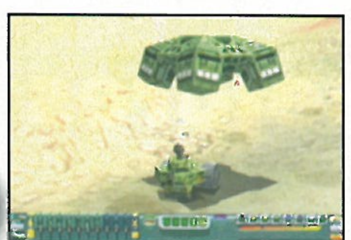
WILD metal

El argumento de este shoot'em up de ambientación futurista se desarrolla en tres planetas del imaginario sistema Tehric, que han sido tomados por unas máquinas capaces de desarrollar inteligencia propia y han eliminado a todas las formas de vida orgánica. Como imaginaréis, a nosotros nos ha tocado explorar esos planetas en busca de unos núcleos de energía que los anteriores habitantes dejaron antes de desaparecer. Para ello podemos elegir entre varios modelos de tanques con los que tenemos que ir eliminando a los tanques enemigos por los distintos sectores de cada planeta. Este argumento poco imaginativo no da tampoco mucho juego cuando empezamos una partida y nos encontramos unos gráficos que hubieran estado bien hace unos años, un control de los tanques realmente penoso y un desarrollo simple y aburrido. Lo único que os puede resultar atractivo de este juego es el modo para dos jugadores simultáneos, porque ya se sabe que mal de muchos…



Podemos manejar la torreta de disparo de manera independiente al movimiento, pero resulta complicado.





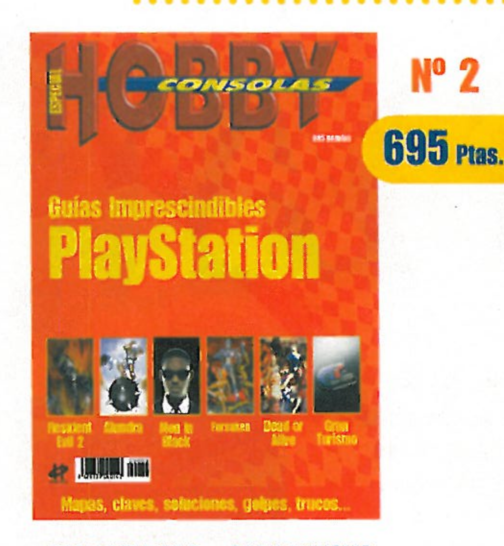


El modo para dos jugadores es lo más interesante de este juego, el más flojo para Dreamcast hasta ahora.

Gráficos:	43
Sonido:	50
Jugabilidad:	45
Diversión:	50

Valoración **45**

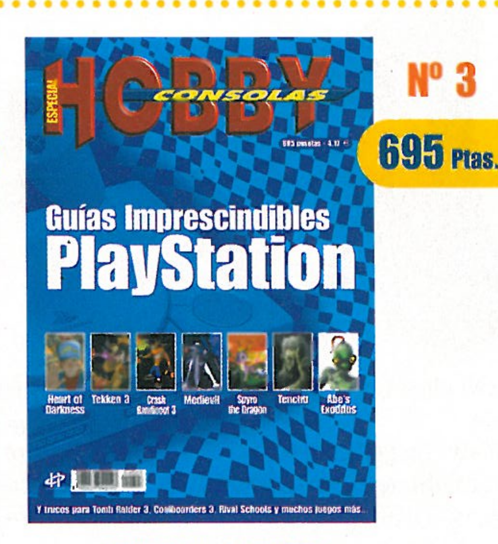
Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



Nº 2

695 Ptas.

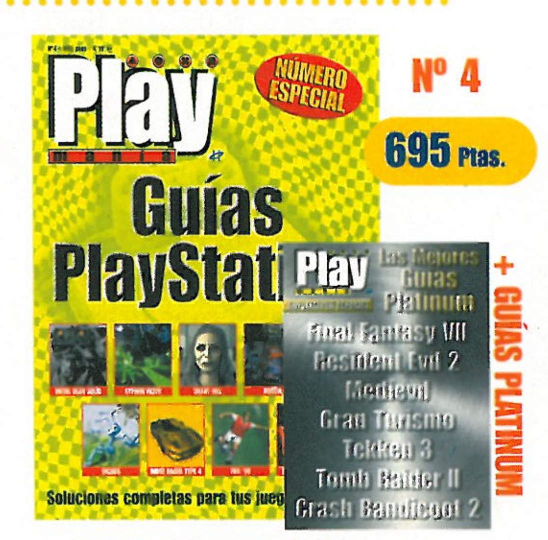
- RESIDENT EVIL 2 • GRAN TURISMO
- FORSAKEN • MEN IN BLACK
- ALUNDRA • DEAD OR ALIVE



Nº 3

695 Ptas.

- TEKKEN 3 • MEDIEVIL
- MEDIEVIL • CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU • HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON



Nº 4

695 Ptas.

+ GUÍAS PLATINUM

- METAL GEAR SOLID • BICHOS
- SILENT HILL • TOMB RAIDER III
- FIFA '99 • NEED FOR SPEED IV • DRIVER
- SYPHON FILTER • RIDGE RACER TYPE 4



795 Ptas. **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. **Nº 2**

- TUROK 2 • FIFA: RM98
- V-RALLY 99 • F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
Contra Reembolso (sólo para España)
Tarjeta de crédito: VISA Master Card American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Una auténtica joya
RAYMAN

Nuestro simpático amigo de piernas y manos flotantes hace su aparición por primera vez en GBC manteniendo toda la inmensa jugabilidad que le ha hecho famoso en las consolas más grandes.

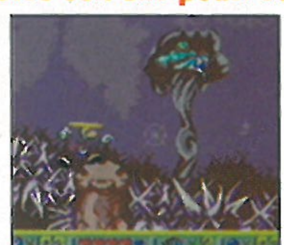
Con «Papyrus» y «Suzuki Alestare», Ubi Soft nos hizo ver hace unos meses que le tenía totalmente cogida la medida a la portátil de Nintendo. Y para terminar de demostrarlo, nada mejor que hacer que Rayman, el personaje más carismático de la compañía, protagonice una divertidísima aventura en la única consola que le faltaba por visitar.

Esta vez, a nuestro amigo le va a tocar recorrerse ocho mundos llenos de enemigos mientras intenta localizar con la ayuda de sus poderes (planear con las orejas y lanzar bolas de energía, entre otros) las jaulas donde un malvado mago ha encerrado a sus amigas las hadas.

El aspecto gráfico resulta impresionante, como suele ser habitual en los títulos de la compañía francesa: escenarios plagados de multitud de detalles, mundos muy variados y, sobre todo, un colorido asombroso en todos sus elementos. Igual de estupendo es el control de Rayman -rápido y preciso- y la multitud de animaciones que le dan vida. Pero ojo: así como «Papyrus» era un título destinado a los más pequeños, «Rayman» continúa con las exigencias de habilidad que caracterizan a las versiones de las consolas más grandes, por lo que el nivel de dificultad es muy alto. No os dejéis engañar por su apariencia simpática e infantil: tras ella se esconde un plataformas cuya dificultad hará que hasta el jugador más hábil tenga que repetir cada nivel una y otra vez, aunque sin caer en lo imposible. Y eso nos gusta, porque así el cartucho adquiere un tiempo de vida muy dilatado.

Por último, mencionar que «Rayman» incorpora la "Ubi Key", una opción que aparecía por primera vez en «Papyrus» y que nos permite conectarnos con otra Game Boy en la que esté introducido otro juego de Ubi para desbloquear unas cuantas sorpresas en nuestro cartucho. Todo un juegazo.

Estos son sus poderes

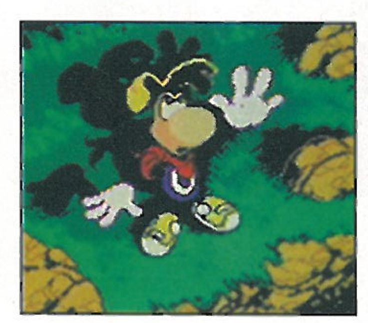




Rayman puede planear utilizando sus orejas y también columpiarse de los looms gracias a su bola de energía.



Utilizando su bola de energía, Rayman tendrá que liberar a las hadas de las jaulas donde están encerradas.



El juego incluye varias escenas que ilustran la aventura de nuestro héroe. Todos los textos están en castellano.





Gráficos:	92
Sonido:	90
Jugabilidad:	93
Diversión:	94

Opinión:

«Rayman 2» es uno de los mejores plataformas de esta consola. Junto a su gran jugabilidad, cuenta con los alicientes de ofrecer un precioso apartado visual y un desarrollo muy variado. Eso sí, la dificultad va pareja a su calidad técnica, pero eso no hace más que alargar la vida de este grandísimo cartucho.

Valoración 93

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El ataque de los tomates asesinos





Transformado en un típico plataformas de avance lateral, Ed -el alienígena que acabó con la rebelión vegetal en el juego de N64- regresa en una versión portátil y muy fiel del original de Ubi. La capacidad de transformarse en Super Ed y los enemigos que se vencen mediante la resolución de puzzles se han mantenido intactos en Game Boy, al igual que los niveles que se superan recuperan objetos -en lugar de limitarse a llegar al final-.

Sin embargo las limitaciones de la máquina han convertido los enormes mapeados del primer «Tonic» en unos limitados escenarios -de notable realización técnica- en los que no resulta difícil encontrar los 6 objetos necesarios para pasar de nivel, lo que unido al escaso número de mundos, hacen que la diversión, aunque indiscutible, no dure demasiado. Un juego más bien para los "peques".







Al igual que ocurría en N64, nos tendremos que transformar en Super Ed para superar algunos enemigos



Gráficos:	88
Sonido:	81
Jugabilidad:	83
Diversión:	80
Valoración	82

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Sunsoft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

«Ai lof el Sorro»

The Máscara of the ZORRO

No muy afortunado ha resultado el intento por parte de Sunsoft de llevar a la portátil de Nintendo las aventuras de nuestro amigo Antonio Banderas y la bellísima Catherine Zeta-Jones.

El juego se ha concebido como un plataformas al más puro estilo «Aladdin» de Mega Drive, en el que hay que avanzar por las fases de salto en salto enfrentándonos a los numerosos espadachines que nos asaltarán a nuestro paso.

Pero ocurre que no sólo vamos a tener que enfrentarnos a los enemigos, sino también a un discutible control del personaje, el cual, especialmente en los saltos, ha sido animado de forma mediocre.

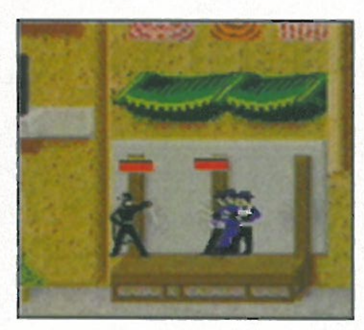
Por otro lado, la única manera de acabar con los enemigos es mediante combates con las espadas, pero el sistema con el que se controlan los movimientos del zorro es tan extraño, que lo mismo podemos matar a un contrario casi sin tocarle que podemos ver cómo morimos una y otra vez sin remedio ante un enemigo que parece tener una habilidad especial para acabar con nuestra barra desde lejos y al primer impacto. Por algo disponemos de vidas infinitas...

En fin, todo esto termina por deseperar bastante al jugador, que rápidamente pierde el interés por el atractivo que supone la licencia de la película ante la desafortunada realización del juego. Una pena.





En el juego también habrá lugar para el amor entre los protagonistas, que no todo van a ser espadazos con los enemigos de turno.

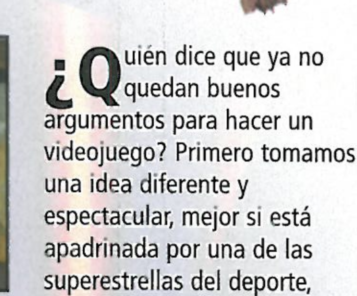


Gráficos:	62
Sonido:	61
Jugabilidad:	53
Diversión:	60
Valoración	59

Un juego con muchas "tablas"

TONY HAWK'S PRO SKATER

Después de dar la campanada en la consola de Sony, y abrir el camino para un nuevo género de simuladores deportivos, el rey del skateboard llega a N64 dispuesto a arrasar. Y parece que todo le va sobre ruedas en este nuevo soporte.



¿Quién dice que ya no quedan buenos argumentos para hacer un videojuego? Primero tomamos una idea diferente y espectacular, mejor si está apadrinada por una de las superestrellas del deporte, añadimos una realización técnica de lujo, con especial atención a la construcción de los patinadores y a sus movimientos sobre la tabla, y por último, le dotamos de un control accesible y de una dificultad muy bien ajustada. Ya está, aquí tenéis un gran simulador de skateboard, aquí tenéis este «Tony Hawk's».



Más o menos esto sería un breve resumen de lo que ofrece el último cartucho deportivo para N64, un juego que se aleja de los planteamientos clásicos tipo snowboard, para convertirse en el primer representante de un nuevo estilo, mucho más vistoso y manejable.

Esta vez no se trata de ser el más rápido, sino que nuestra labor consiste en recoger cintas de vídeo (5 por nivel) que se encuentran repartidas por diferentes circuitos urbanos de los EEUU. Para ello, no sólo tendremos que buscar en todos los rincones de cada nivel, sino también completar diferentes objetivos -todos contrarreloj- que nos otorguen el paso a nuevas zonas, como romper objetos, conseguir una determinada puntuación con las piruetas o encontrar una serie de letras, por citar unos cuantos ejemplos.

Además del modo historia, el juego también nos permite practicar libremente en cualquier escenario, sin duda una de las opciones más atractivas, o intentar batir récords determinados, siempre con un control muy sencillo pero a la vez realista.

Las opciones de este cartucho se completan con un modo para 2 jugadores -con diferentes competiciones- y con la posibilidad de ir generando nuestras propias tablas de skate, algo que encantará a los más radicales aficionados.

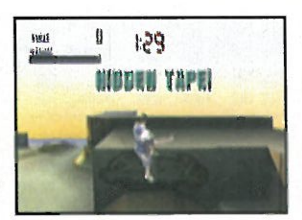
Se trata desde luego de un juego diferente, capaz de hacernos pasar buenos ratos, y que nos descubre el atractivo de este peculiar deporte.

David Martínez

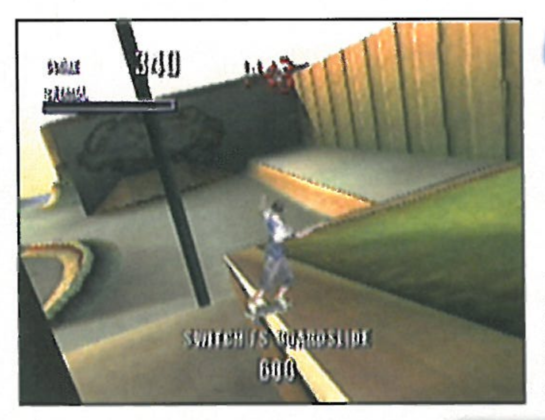
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **11.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

El modo de puntuar





Para poder hacerse con las 5 cintas de cada nivel tendremos que batir diferentes marcas de puntos y tiempo, además de acabar con un número de objetos y descubrir un item oculto. Sin embargo, no será necesario hacerse con todas las cintas para poder pasar de nivel, lo que facilita nuestra labor enormemente.



Inicialmente podremos controlar a 10 patinadores, aunque también hay algunos personajes ocultos.

Alternativas:

Ninguna, no sólo en este género, sino que te resultará difícil encontrar otro juego tan original y a la vez tan entretenido.

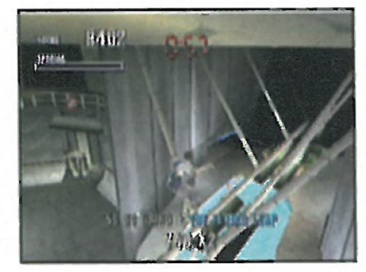


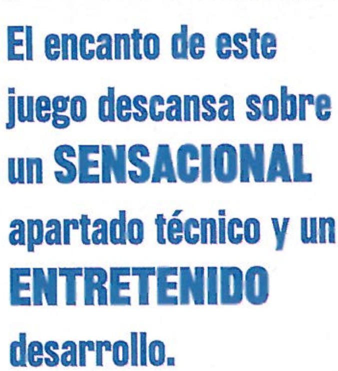
Durante el juego podemos utilizar cualquier elemento del escenario para hacer piruetas con nuestro monopatín.



El control es muy sencillo e intuitivo, apoyado sobre un seguimiento de cámara muy preciso.







El encanto de este juego descansa sobre un SENSACIONAL apartado técnico y un ENTRETENIDO desarrollo.



Al filo del riesgo







Las competiciones para dos jugadores se basan en tres modos de juego diferentes: dos patinadores que se alternan compitiendo por una mayor puntuación, que intentan simultáneamente superar al otro en las piruetas, o una particular "guerra de banderas" en la que deben marcar una serie de obstáculos.



Gráficos: 88

Los patinadores y sus movimientos son de lo mejor que hemos podido ver en esta consola, aunque los escenarios son más bien pequeños. Eso sí, ni rastro de niebla o "popping" en el horizonte.

Sonido: 90

Los efectos de sonido no pasan de normalitos, aunque la banda sonora -a cargo de Dead Kennedys- es magistral.

Jugabilidad: 87

Al principio cuesta cogerle el tranquillo, pero muy pronto te harás con los controles básicos para hacer cualquier pirueta. Mejor con la cruceta digital.

Diversión: 90

Diferente a todo lo que hemos probado antes, es el juego ideal para pasar muchas horas frente a la consola y descubrir nuevos movimientos en cada partida. Con dos jugadores la cosa mejora aún más.

Opinión:

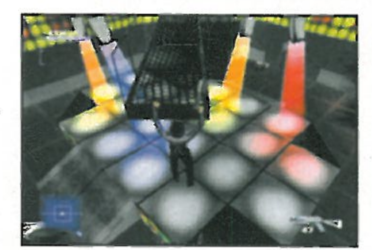
Los chicos de Activision sabían lo que se traían entre manos a la hora de versionar «Tony Hawk» para N64. El cartucho ha sido una de las más gratas sorpresas que nos hemos llevado últimamente, y no sólo por lo original de su planteamiento o su sobresaliente apartado técnico, sino porque han sabido ofrecernos un juego enormemente divertido, que además es apto para todo tipo de jugadores, aunque nunca se hayan enfrentado con un juego de estas características.



Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Syphon Filter 2
2. Driver
3. La Amenaza Fantasma


El regreso de Gabriel Logan, como no podía ser de otra forma, se ha ganado un merecido lugar de honor entre los mejores juegos de acción.

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Gran Turismo (Platinum)
3. Ridge Racer Type 4

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Armorines

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Grandia

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Manager de Liga


El primer Manager en PlayStation es un juego ideal si os gusta el fútbol.

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Ridge Racer 64
2. Star Wars: Racer
3. F-1 World GP (P. Choice)

Namco se luce en cualquier consola. «RR 64» se revela como el mejor juego de coches en N64.

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2

ACCIÓN
1. Goldeneye (P. Choice)
2. Turok 2
3. Jet Force Gemini

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

VARIOS
1. Mario Party
2. The New Tetris

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Shadowman
3. Mission: Impossible

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2


Ridge Racer 64

GAME BOY

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Rayman



El amigo Rayman nos ha deleitado también en la portátil de Nintendo

ACCIÓN
1. Turok Rage Wars (Color)
2. Duke Nukem (Color)
3. Turok 2

AVENTURA
1. Mission: Impossible
2. Quest for Camelot (Color)
3. Mickey's Adventure Racing (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon
3. Conquer's Pocket Tales (Color))

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. Killer Instinct
3. King of Fighters

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Track & Field II (Color)
3. Mario Golf (Color)

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. ISS '99 (Color)

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY 99

DREAMCAST

DEPORTIVOS
1. NBA 2K
2. NBA Showtime
3. Ready To Rumble

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Power Stone
3. Street Fighter Alpha 3

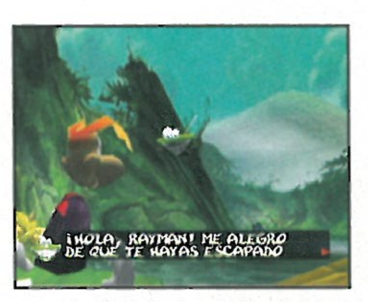
AVENTURA
1. Shadowman
2. Tomb Raider IV
3. Blue Stinger



Lara Croft se presenta en Dreamcast desplegando todos sus encantos, con una remodelada versión de la cuarta entrega de la saga.

ACCIÓN
1. Crazy Taxi
2. The House of the Dead 2
3. Soul Fighter

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure
2. Rayman 2



La mejor de todas las versiones del simpático Rayman la hemos descubierto en Dreamcast.

VELOCIDAD
1. Speed Devils
2. Sega Rally 2
3. Monaco GP 2

Imprescindibles
- CRAZY TAXI
- HOUSE OF THE DEAD 2
- NBA 2K
- RAYMAN 2
- SEGA RALLY 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SPEED DEVILS
- TOMB RAIDER IV

La compra del mes

PLAYSTATION: Las recomendaciones para este mes son muy variadas, y van desde la acción trepidante de **«Syphon Filter 2»** hasta el Rol clásico de **«Grandia»**, pasando por el primer "manager" en castellano de la historia de PlayStation, **«Manager de Liga»**.

DREAMCAST: Las dos conversiones que llegan este mes desde otras consolas son dos opciones muy a tener muy en cuenta. Por un lado tenemos las "encantadoras" plataformas de **«Rayman 2»**, y por otro el inigualable carisma de Lara y su **«Tomb Raider IV»**.

NINTENDO 64: Entre las novedades de Abril nos encontramos con un nuevo imprescindible, **«Ridge Racer 64»**, para nosotros el mejor juego de velocidad de N64.

GAME BOY: Si os gustan las plataformas, **«Rayman»** es un grandísimo juego. Si no, también.



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



Únete al CLUB DABLO









*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.

LAS MEJORES





PROMOCIONES

SIENDO EL MÁS ORIGINAL

Ofertas Regalo Memory Card en todos los juegos PlayStation









4.990 ptas.
6.990 ptas.
12.990 ptas.



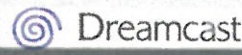


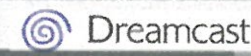


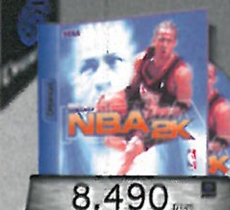




Dreamcast







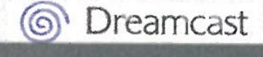


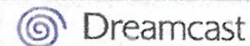






Dreamcast















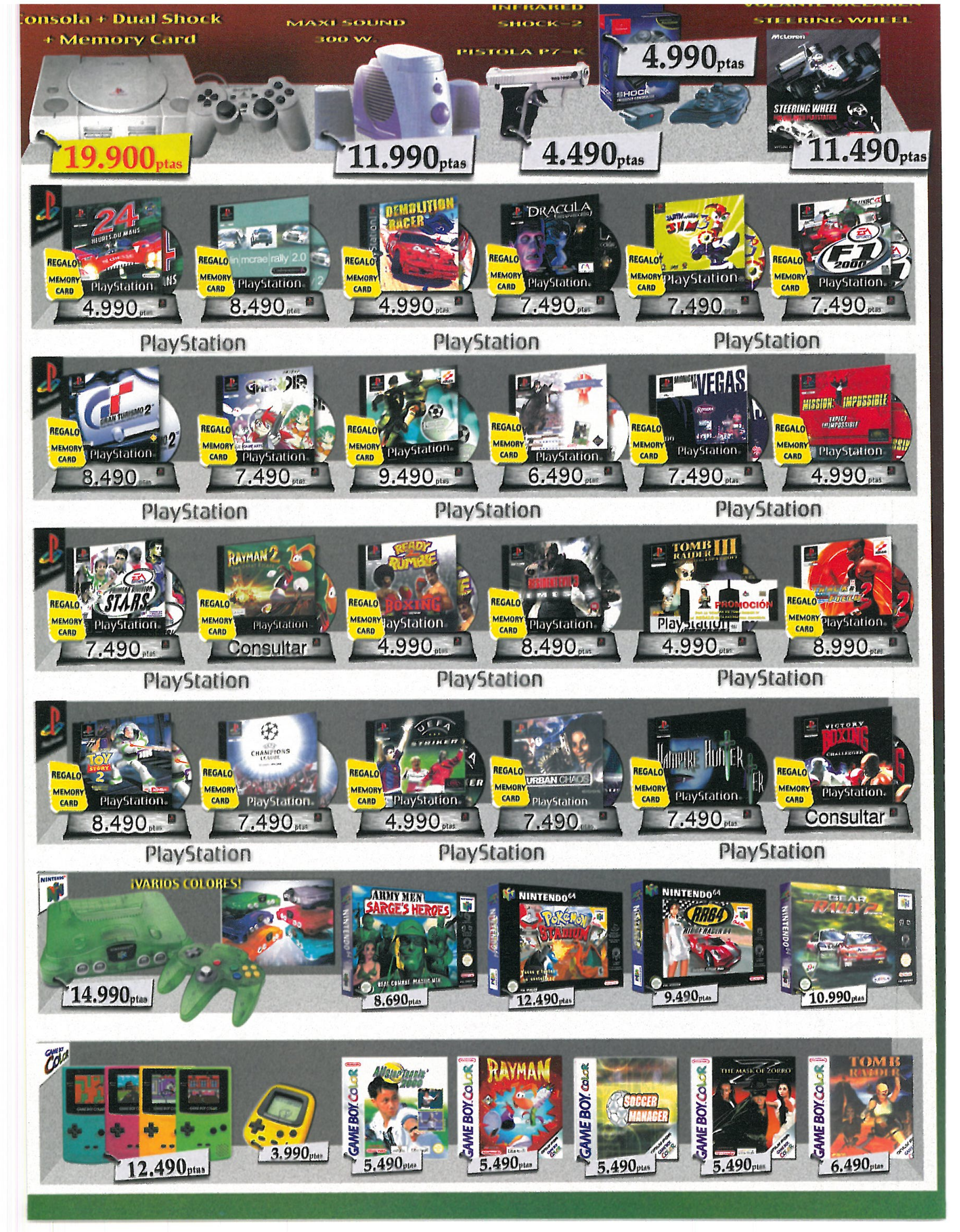
Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
CÁDIZ 956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GIRONA 972506605	FIGUERES	Sant Pau, 54 Bajo
GRANADA 958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA 949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
VALENCIA 962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

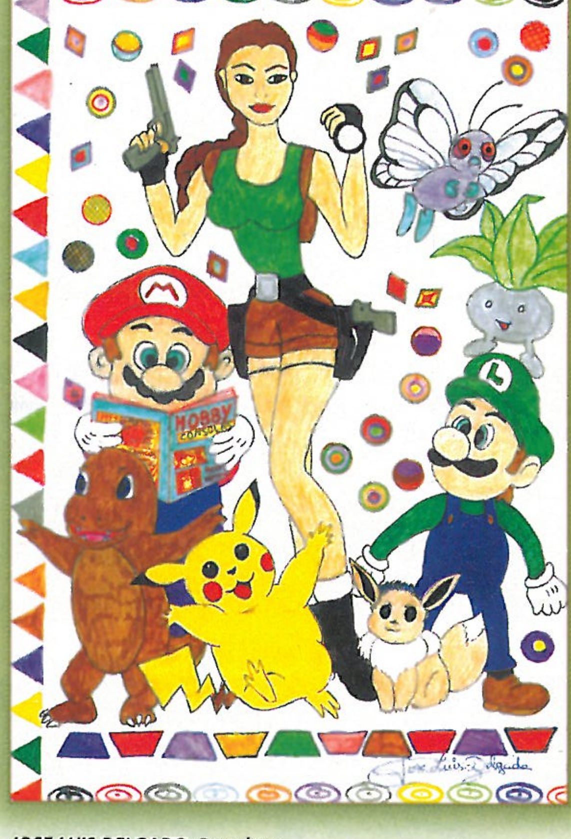
Gastos de Envio: Peninsula:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas. GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.



Consola + Dual Shock + Memory Card
19.900 ptas
MAXI SOUND 300 W.
11.990 ptas
INFRARED SHOCK-2
PISTOLA P7-K
4.490 ptas
4.990 ptas
STEERING WHEEL
11.490 ptas
REGALO MEMORY CARD
4.990 ptas
8.490 ptas
4.990 ptas
7.490 ptas
7.490 ptas
7.490 ptas
PlayStation
8.490 ptas
7.490 ptas
9.490 ptas
6.490 ptas
7.490 ptas
4.990 ptas
PlayStation
7.490 ptas
Consultar
4.990 ptas
8.490 ptas
4.990 ptas
8.990 ptas
PROMOCIÓN
PlayStation
8.490 ptas
7.490 ptas
4.990 ptas
7.490 ptas
7.490 ptas
Consultar
PlayStation
¡VARIOS COLORES!
14.990 ptas
8.690 ptas
12.490 ptas
9.490 ptas
10.990 ptas
12.490 ptas
3.990 ptas
5.490 ptas
5.490 ptas
5.490 ptas
5.490 ptas
6.490 ptas

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



JOSE LUIS DELGADO. Barcelona

LEGEND OF DRAGOON.

Hola Yen, ¿qué tal te va la vida?. Me llamo Juan Enrique, tengo una Play, 32 juegos de ella y quisiera saber si me puedes resolver unas pequeñas dudas.
He visto imágenes de un juego de Play llamado The Legend of Dragoon que me han dejado flipando. ¿Son esas las verdaderas imágenes del juego o es que ha sido un sueño?.
Venga ahora en serio, ¿esas imágenes son las que aparecen durante el juego ?.

Tranquilízate, majete, a ver si te va a dar algo. Si viste nuestro Big in Japan de hace unos meses, pudiste comprobar la calidad de este juego. Sony está poniendo mucho empeño en él, y desde la propia compañía se afirma que puede ser mejor incluso que FF VIII. Está por ver, pero yo lo que he visto me ha dejado casi tan alucinado como a ti.

Si la respuesta a ambas preguntas ha sido afirmativa:
a: Es un milagro.
b: Es una alucinación.
c: Es que esos tíos son unos genios.
d: La Play aun puede dar más de sí

La respuesta correcta es a, b, c, y d.

Háblame un poco más del juego.

Te recomiendo que le eches un vistazo a aquel Big in Japan del número 100. Allí encontrarás todo lo que buscas. Si te puedo adelantar que ya está en los planes de lanzamiento de Sony en España. Llegará este año.

A otra cosa, mariposa. Teniendo en cuenta que tengo los juegos... (no hace falta que los publiques): y que no me gustan ni la lucha ni los juegos de Lara Croft. ¿Crees que me falta algo?.

Pues por la lista que me mandas te debe faltar sitio en tu habitación para todos esos juegos...hablando en serio, yo echo en falta algún Resident y Soul Reaver, así a bote pronto.

Por cierto, mi política es la de comprar juegos Platinum, de 2ª mano o aquellos que han salido hace un par de meses y estaban en las tiendas para alquilar. Te encuentras cada oferta, de hecho todos mis juegos me han costado sólo 86.000 ptas. ¿Tú que opinas ?.

¿Qué quieres que te diga? ¿Que eres un tipo muy listo, ahorrador y con una gran mente empresarial? Pues sí, lo eres. ¿Qué pasa?

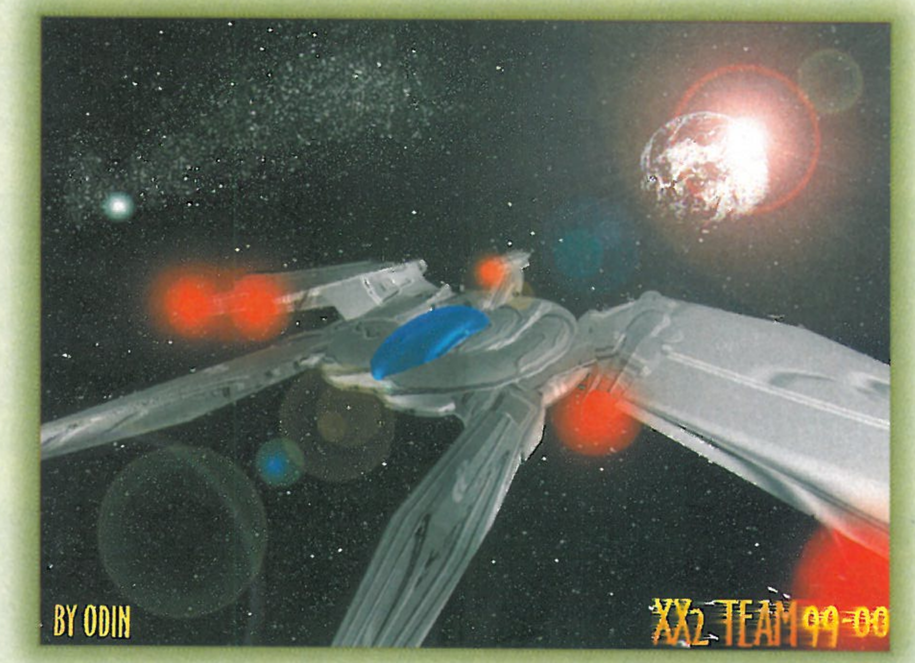
Una última cosa, He oído que la Play2 no será plenamente compatible con los juegos de la Play. ¿Es cierto ?. ¿Afectará a algunos de mis juegos?.

Veamos, lo que ocurre es que 15 juegos que salieron casi al principio con PlayStation utilizan unas rutinas de programación que no funcionan en PS2. Pero son sólo 15, y el más conocido de todos es el Wing Commander 3. No te preocupes, que tus juegos serán compatibles.

Ah, todo un detallazo lo de la tarta de Sony, ¿no?. Si es que son más majos...

Eso, eso, a ver si aprenden el resto de las compañías y nos mandan por ejemplo un flamante deportivo para cada miembro de la redacción.

Juan Enrique García.



ODÍN FERNÁNDEZ. Madrid

SOBRE EL LINK CABLE.

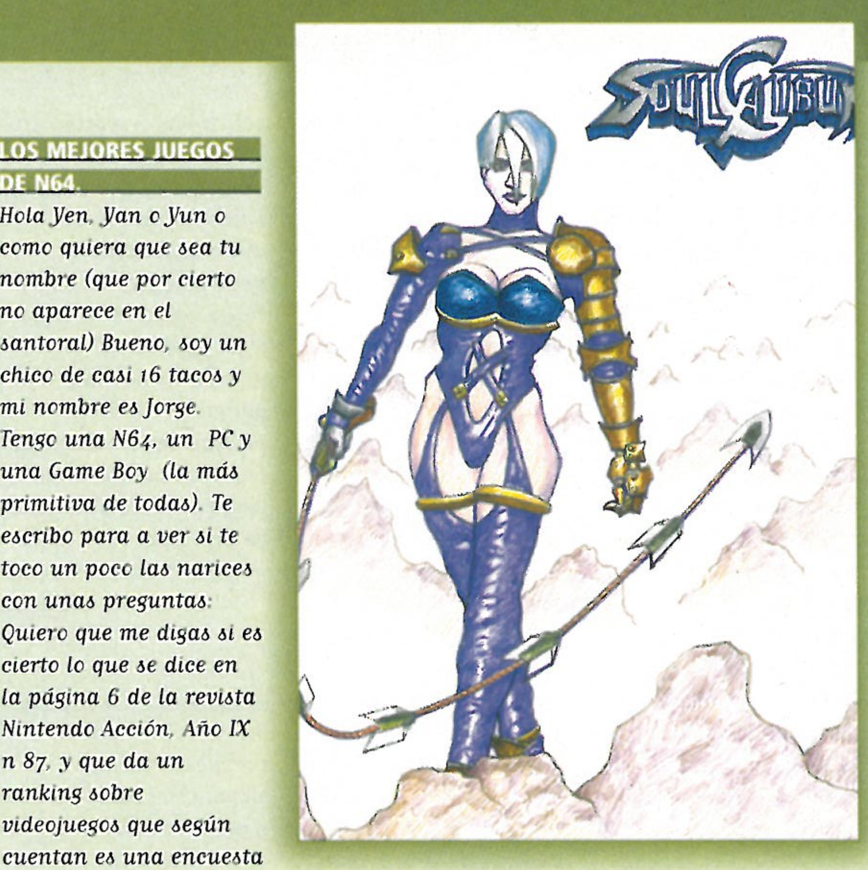
Hola soy Dani, ¿qué tal todo por ahí ?
Acabo de comprarme un Link Cable para la PlayStation, y necesitaría una lista de todos los juegos compatibles con él o bien alguna página web donde encontrar esa lista.
De momento solo sé que con el link cable son compatibles, el Wipeout 2097, el Duke Nukem y el Red Alert.

Pues es una buena pregunta, porque cada vez hay menos juegos compatibles con este periférico. Aparte de los que mencionas, están el F-1 98 y toda la serie Command & Conquer, al menos de los que siguen en catálogo en las tiendas, y que yo recuerde el Skate Overboard Racing, el Doom y el Final Doom, el Pro Pinball Big Race, Andretti Racing y el Ridge Racer Revolution, pero a éstos te va a ser difícil encontrarlos ya en las tiendas. Como ves, muy pocos para un periférico que apenas ha contado con el apoyo de Sony ni del resto de las compañías, y que no parece que vaya a contar con más títulos.

Dani

LOS MEJORES JUEGOS DE N64.

Hola Yen, Yan o Yun o como quiera que sea tu nombre (que por cierto no aparece en el santoral) Bueno, soy un chico de casi 16 tacos y mi nombre es Jorge. Tengo una N64, un PC y una Game Boy (la más primitiva de todas). Te escribo para a ver si te toco un poco las narices con unas preguntas: Quiero que me digas si es cierto lo que se dice en la página 6 de la revista Nintendo Acción, Año IX n 87, y que da un ranking sobre videojuegos que según cuentan es una encuesta



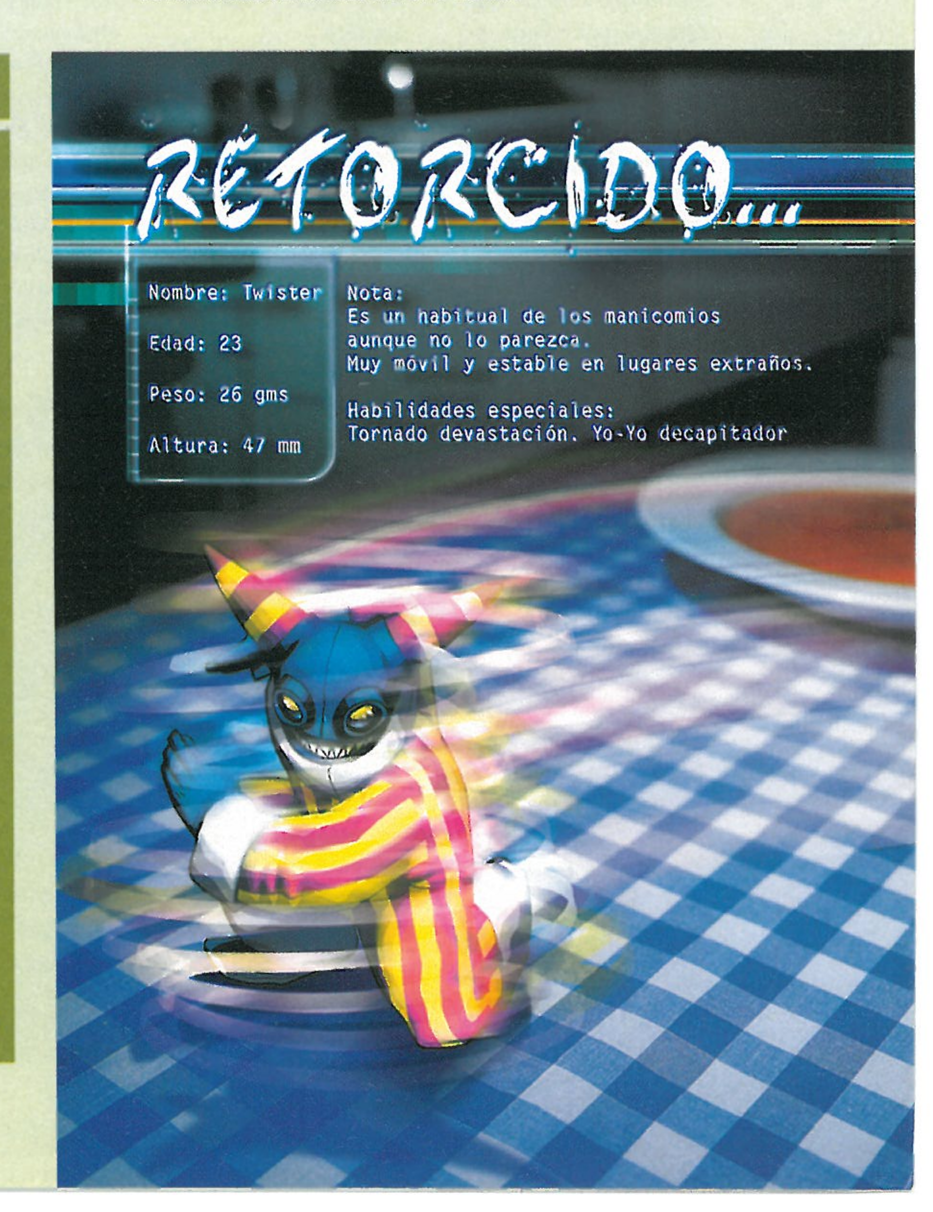
ANTONIO LUIS CARRASCO MILLÁN. Granada

Opinión

¿PREDILECCIÓN POR SONY?

Os escribo debido a que, para mí, algunas veces tal vez apoyéis demasiado todo lo relacionado con SONY.
Ejemplos:
Hace tiempo vi que al Resident Evil 2 lo pusisteis como una obra de arte, y es cierto, pero hay que informar mejor a la gente, porque es un juego buenísimo pero es muy corto.
El FFVIII es un gran juego, pero no han hecho un esfuerzo por mejorar con respecto a la anterior parte. Salvo que los personajes y efectos de luces están mejor terminados, me atrevo a decir que el sonido y el argumento son peores, e incluso me parece más divertida la aventura del FFVII.
Sobre Gran Turismo 1 y 2, recuerdo que comentasteis que la primera parte aprovecha el 80% de la máquina, y que se acercaba a una máquina recreativa. Las 2 partes son grandes juegos, pero habría que citar algunos "defectillos":
1) Los coches están muy detallados pero no se ven de forma nítida.
2) En los escenarios se notan puntos negros, parpadeos, falta de color, para mi gusto son bastante decepcionantes.
3) Está claro que se puede mejorar en algo la jugabilidad, porque en la realidad los coches vuelcan, pero por lo visto en GT son los coches del futuro.

De Pedro Jorge Segura Namarro (Almería)



realizada por la revista Edge entre los programadores más conocidos y prestigiosos del planeta. Queda así:
1. Legend of Zelda N64;
2. Super Mario 64;
3. Goldeneye...

Claro que es cierta, en Nintendo Acción todo lo que se publica es rigurosamente cierto (de nada, Juan Carlos) pero ¿te sorprende? Para mi son tres de las mayores obras maestras de la historia de los videojuegos.

Quiero que me escribas (según la puntuación que hayan sacado en vuestra revista), cuáles son los tres mejores juegos de todos los que se han sacado en N64. Además quiero que me digas cuál es el mejor juego (gráficamente hablando) de todos.

Los tres juegos mejor puntuados de N64 en Hobby han sido Super Mario 64 (que aunque no se le dio valoración final, se le presupone un 99), Zelda 64, que llevó un 98 e ISS 64 que obtuvo un 97. Los mejores juegos de N64 en cuanto a gráficos son para mi gusto Zelda y Jet Force Gemini.

Se comenta que las puntuaciones que dais son relativas, ya que por ejemplo el 100 en gráficos de FF VIII supongo que es superado (o lo será en el futuro) por algún juego de Dreamcast o N64.

Muy bien chaval, lo has entendido a la perfección. Tómate un azucarillo de mi parte.

Entre estos tres próximos juegos de N64, con cuál (de momento) te quedarías: Perfect Dark, Ridge Racer, Pokemon Stadium.

Con Perfect Dark sin lugar a dudas, aunque los otros dos, cada uno en su estilo, son una auténtica pasada también.

Sabéis ya algo sobre la súper mega nueva Game Boy (32bits) o de la Nintendo Dolphin o son sólo rumores o proyectos en muy bajo estado de desarrollo.

Sólo sé lo que os he dicho en los últimos meses. Esperemos que el Tokyo Game Show salga algo, pero no os preocupéis por ello, porque seréis los primeros en enteraros. Sí te puedo confirmar que ninguna de los dos saldrá ya este año.

Jorge Calzado Serradilla. Badajoz.

SOBRE POKÉMON.

Buenas en general, porque no pienso empezar mi carta como todas y saludarte. Quería preguntarte sobre los juegos y películas de Pokémon:
¿Será compatible Pokémon Yellow con alguna de las versiones de Pokémon Stadium?

Los juegos Pokémon Rojo, Azul y el futuro Amarillo serán compatibles con el Pokémon Stadium que se pondrá la venta en Abril en España.

¿Llegará la tercera parte de Pokémon Stadium a Europa? ¿Cuándo, si es que llega?

Miyamoto acaba de anunciar que esa tercera parte está en desarrollo, por tanto no te puedo decir si llegará o no a Europa. Esperemos que sí.

En mi cine he visto anunciar una película de Pokémon titulada Mewtwo VS Mew. ¿Es acaso alguna de éstas: Mewtwo Revenge, Revelations Lugia o Empeor of the Cristal Tower, o es otra de la que aún no he oído hablar?

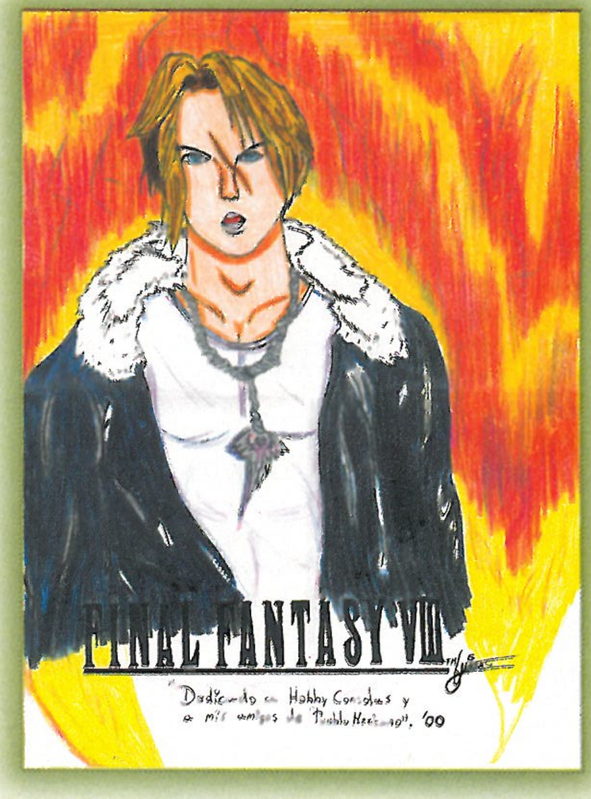
Esa es la primera película de Pokémon, que en EE.UU. se llamó Pokémon, The First Movie y fue estrenada el pasado mes de Noviembre. En España se llama Pokémon, La Película, y el subtítulo es "Mewtwo VS Mew" y se estrena el 14 de abril. Ahí está el secreto, no es que tu cine anuncie películas raras.

¿Cuándo llegará a España el CD de Pokémon World?

A corto plazo sólo están previstos dos CDs de música de Pokémon: uno con la banda sonora de la película y otro con la música de la serie de dibujos de la TV. Ambos se pondrán a la venta a finales de marzo. Hay previstos nuevos CD's de música, y música más datos como Pokémon World, pero aún no tienen fecha de publicación en Europa.

¿Qué tal está el Podómetro Pikachu? ¿Es un tamagotchi Pokémon? ¿De qué trata?

Pues sí, es algo parecido, sólo que le alimentas a



MIGUEL ÁNGEL ROMERO PERAL. Málaga

Opinión

REFLEXIONES SOBRE LA PIRATERÍA

Sé que algunos de los que me estáis leyendo compráis software pirata. ¿Por qué? ¿Por ahorraros cuatro duros en juegos que muchas veces jugáis unas partidas y luego quedan almacenados? No tenéis ni idea del daño que estáis haciendo a los videojuegos y al sector en general, aparte de manipular vuestra consola, con el fin de que "se trague lo que le echen", y arriesgaros a que se rompa. ¿Por qué en vez de comprar y comprar juegos, no seleccionas algún título que te guste mucho, ahorras y lo compras? Yo amo al videojuego, lo considero un arte, y un pirata nunca podrá decir esto. Están matando nuestra diversión, consiguiendo que no se traduzcan ni la mitad de los juegos, que no bajen de precio, que se hagan pocos proyectos millonarios, y no lo podemos permitir.

De un anónimo

base de tus pasos (de ahí su nombre).

¿Algún juego de Pokémon para GB Advance o Dolphin?

Ten por seguro que sí. Por cierto, ya que te veo algo interesado en el tema ¿no?, te diré, y esto vale para todos, que hay una página web donde podéis encontrar toda la información acerca de Pokémon, que es "pokemon.nintendo.es"

Mario Busto. Asturias.

LE GUSTAN LOS RPG

Hola Yen , soy Rubén, como hoy estoy animado os voy a escribir unas cuantas cartas más y creo que no pararé en unos meses.

Tengo una PSX y una GB y me encantan los RPG´s, quería que me recomendarais alguno para PSX que no sea ni Alundra, ni Grandia, ni FF VII, ni FF VIII, que ya los tengo y Grandia tengo pensado comprármelo.

Puedes probar con The GranStream Saga y Wild Arms, y si no esperarte a los lanzamientos que vendrán durante este año, como Legend of Legaia o The Legend of Dragoon.

En cuanto a Game Boy, tengo el Zelda, el Pokémon y me han recomendado el Conker Pocket Tales ¿Qué tal es? ¿Qué otros me recomiendas?

Pues el Conker está muy bien, es un juego de rol largo, entretenido y variado, con un nivel técnico muy bueno, y su única pega es que no está traducido. Desde luego es un buen juego para tu colección RPG.

Rubén Gutierrez. Zaragoza.

DESDE ARGENTINA

Hola a todos!!!... les escribo desde Argentina!!!. Vivo en la provincia de Buenos Aires, tengo 15 años y me parece que su revista es fantástica. Lástima que acá llegue retrasada 3 meses. Pero bueno... por



ALEXIS ROCHA GONZÁLEZ. México

Opinión

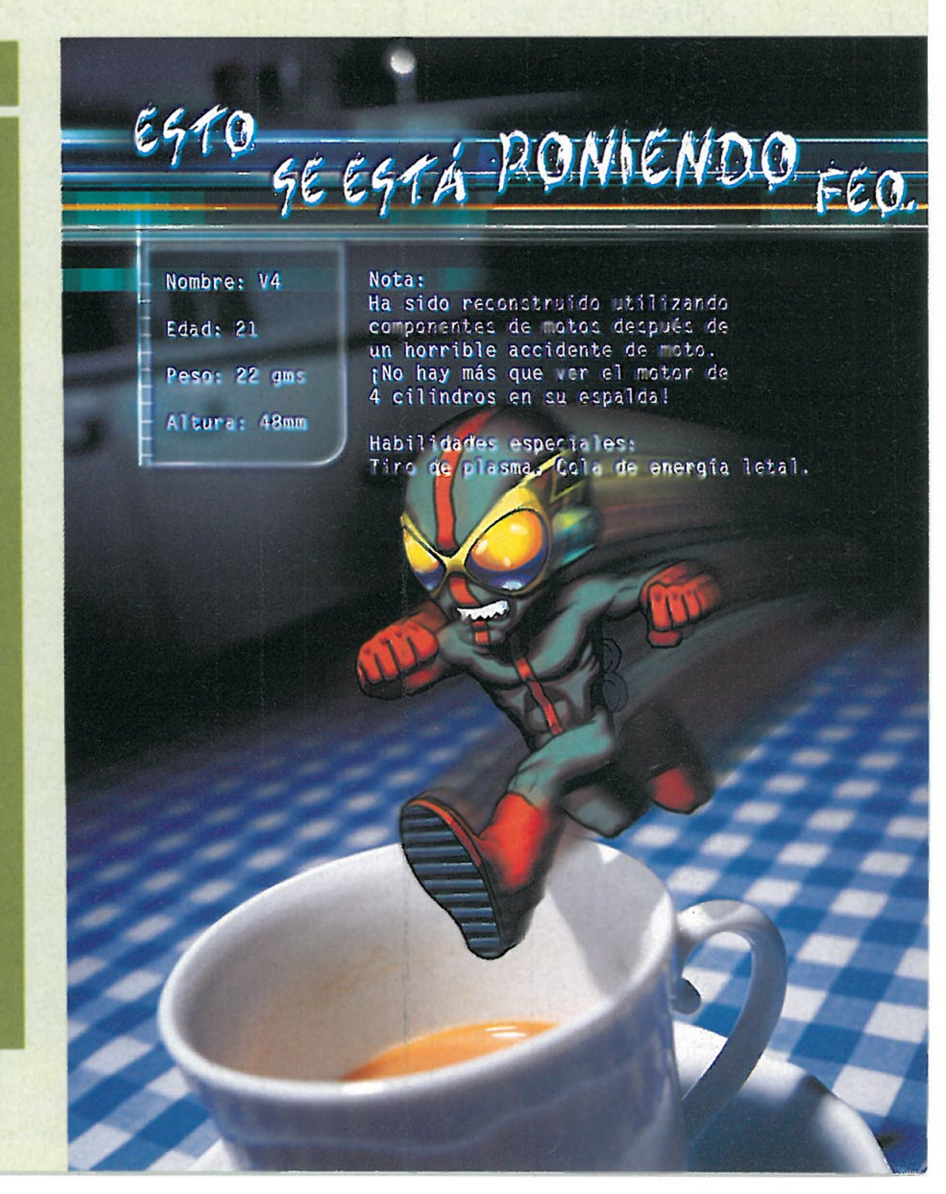
NUEVA GENERACIÓN, NUEVOS HORIZONTES

Está muy bien que anualmente ofrezcáis la posibilidad de dar nuestras opiniones mediante una encuesta, pues es un método bastante bueno para conocer nuestros gustos y así poder desarrollar una revista más a nuestra medida. Todo esto suena muy bonito e interesante pero lo sería más si sirviera para algo. Me explico: os llevo leyendo ya varios años y no dudo que sois los mejores del sector pero ha llegado el momento de renovarse un poco para darle algo de aire fresco a la revista. En los tiempos que corren es INDISPENSABLE tener una sección dedicada a Internet, con las mejores páginas web del mes, sitios interesantes donde podamos bajarnos algo o la increíble idea de incluir un chat en vuestra página entre otros, pues es un medio que acompañará de la mano a la nueva generación de consolas.

La inclusión de un espacio dedicado al cine también sería de agradecer ahora que ya sabemos que la PS2 podrá reproducir DVD-Vídeo.

Otro tema interesante sería la música, pues quien más quien menos disfruta escuchando los CD's de sus cantantes favoritos, y como es sabido también las consolas reproducen CD's de audio.

De Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)



lo menos la tengo. Soy un poseedor de mi nueva Dreamcast y soy ultra fanático de los juegos de Formula 1, y ya conseguí que me lo traigan de EE.UU. Porque acá en Argentina los juegos son de allá y por lo tanto ninguno es traducido, pero uno se acostumbra y aprende inglés que lamentablemente se necesita. Pero los dejo de aburrir y voy con las preguntas...aparte de Formula 1 Racing y de Monaco Grand Prix Simulation, ¿hay otro juego para Dreamcast que esté en desarrollo de este genero?.

Saludos, che. Veamos, está a punto de salir el F1 de Ubi Soft, que por lo que hemos visto promete bastante

¿Saldrá un Metal Gear para Dreamcast?, ¿cuándo?

Desgraciadamente, no tengo ninguna noticia al respecto. De momento parece que va a salir para PS2. Pero Konami está trabajando muy en serio para Dreamcast, así que es probable que nos sorprenda con alguna otra aventura, además del Castlevania Resurrection, claro.

¿Hay un Final Fantasy para mi consola?

Pero, che, ¿Por qué te *empeñás* en los juegos de PlayStation? En serio, tampoco hay ni habrá ningún Final Fantasy, pero se preparan juegos exclusivos para Dreamcast como Shenmue, y dentro del Rol el Grandia 2 que pueden superar la calidad de la serie FF

¿Por qué tanto en Argentina como en España cobran la Dreamcast tan caro si en EE.UU sale la mitad?

Supongo que por el problema de siempre, por el precio del dolar.

¿No les parece que ya cansan los Tomb Raider?

Hay muchos que piensan como tú, pero yo creo que mientras sigan manteniendo un nivel de calidad tan alto, no importa que sigan apareciendo nuevas secuelas.

Martín Gianella
Buenos Aires (Argentina)

SOBRE POCKET STATION

Hola Yen soy un veterano en esto de Hobby Consolas (desde el nº1) y es la primera vez que te escribo. Espero que me resuelvas mis dudas: ¿Cuando saldrá el Gekido para PSX? ¿Me lo recomendarías?

Sale en Mayo, y es un beat'em up bastante divertido y bien realizado. Si te gustan ese tipo de juegos yo creo que puede ser una buena opción, aunque todavía tengo que verlo más en profundidad.

¿Piensa salir la Pocket Station en España?

No piensa salir ni aunque se lo pidamos de rodillas. Es compatible con PS 2, así que puede que al fin llegue con la nueva consola. De todos modos, Sony tiene previsto lanzar otro PDA para su nueva máquina.

¿Qué es eso de que en Final Fantasy IX se podrá jugar "on line"? ¿Cómo te las apañas para conectar la Play a Internet?

No es que se pueda jugar online, es que podremos usar la web de Square, para bajar algunas cosas relacionadas con el juego, que es distinto.

¿Me recomiendas Resident Evil 3 si el RE2 me pareció un poco corto y muy fácil?

A mi me parece genial, pero desde luego tiene una dificultad y una duración similar al 2.

¿Habrá algún juego más tipo WU-TANG?

Sí, Wu-Tang 2, si sale.

Rubén Gutierrez.
Zaragoza.



IGNACIO VELASCO NARBONA. Madrid

Opinión

AVENTURAS PARA 2 JUGADORES, POR FAVOR

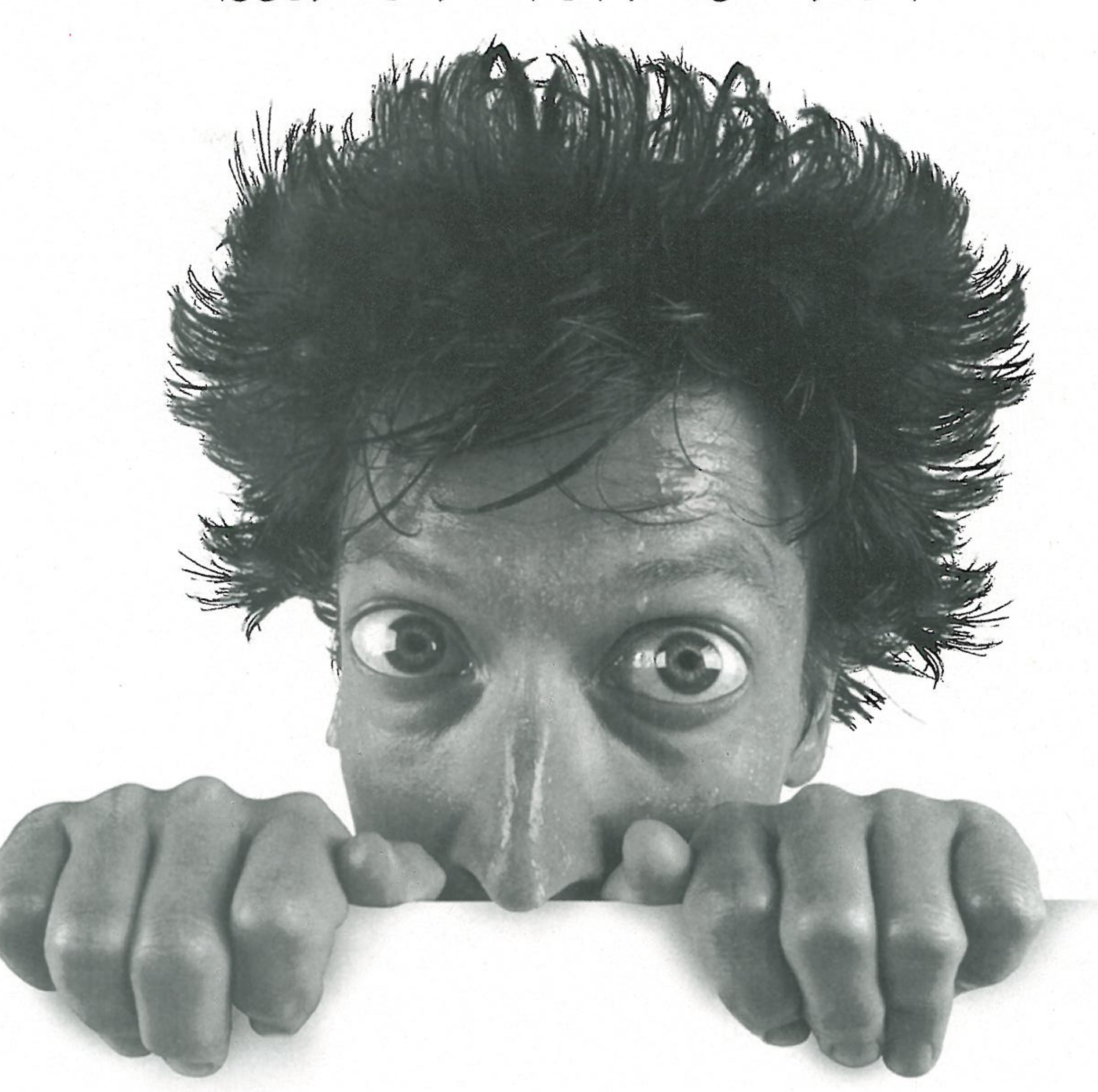
Los juegos de aventura, ya sean survival horror, acción..., están muy bien pero todos bajo la línea de divertir a un solo jugador. Desde aquí propongo, a quienes corresponda, que se rompan un poco más el coco. Por ejemplo: podrían inventar un juego de este tipo donde gracias al Link Cable, dos jugadores colaboren entre ellos. ¿Os imagináis si en Resident Evil 2, tú controlaras a Leon, intentado acabar con unos cuantos zombies, mientras tu amiga, primo o hermano maneja a Claire en el piso de arriba, buscando la llave que os hace falta para esa puerta que tanto se resiste? En fin, una aventura donde cada uno vaya por su camino, se encuentren, se vuelvan a separar o prefieran ir juntitos por miedo a lo que les espere tras ese oscuro pasillo. Imaginación, señores, imaginación.

De Manuel Moreno Guisado (Barcelona)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.

¿HAS ECHADO UN VISTAZO A LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU CONSOLA?





SHOCK 2 RACING WHEEL

- 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari
- 2 palancas y 2 pedales analógicos para acelerar y frenar progresivamente.
- 2 potentes motores situados directamente en el mango del volante.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™
- Sistema de fijación con cuatro ventosas y una abrazadera central.

También disponible la versión para Dreamcast.



SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER ™

- Mando ergonómico que no necesita cables de conexión a la consola gracias a su sistema de infrarrojos.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.
- 2 potentes motores proporcionan el máximo realismo en juegos.
- 2 sticks analógicos permiten realizar todo tipo de movimientos con fluidez y precisión.

También disponible la versión con cable de conexión (Shock2 Analog Controller).



MEMORY CARDS

Guillemot te ofrece la gama más amplia de tarjetas de memoria para que no te quedes sin municiones:

- Memory Card 1 Mb
- Memory Card 2 Mb (2x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 4 Mb (4x15 bloques de memoria no comprimida)
- Memory Card 8 Mb (8x15 bloques de memoria no comprimida)



RAYMAN QUADRIPACK ™

Kit para Playstation super asequible que incluye:

- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.




Busca nuestros productos en:

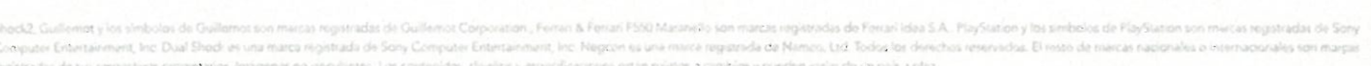












Guillemot

La Kongkista de las Bananas



Tras una larga espera, el primate más carismático de Nintendo ha regresado con más energía que nunca, para embarcarse en una delicada tarea: liberar a los miembros de su alocada tribu de las garras del malévolo K.Rool. Para facilitarte la labor, este mes te ofrecemos un manual práctico con todos los pasos para desbaratar los planes de este despiadado lagarto. ¿Estás preparado?

APUNTES PREVIOS

1. Recoge el mayor número de bananas, son vitales para abrir la puerta que conduce a los jefes de cada nivel.
2. Las chapas teletransportadoras te serán de gran utilidad, ya que su función es trasladarte de un lugar a otro dentro del nivel en el que te encuentres. Para activarlas, simplemente deberás caminar sobre ellas.
3. Las naranjas explosivas, que a priori no parecen ser armas muy potentes, serán muy prácticas para tumbar en pocos segundos a los enemigos de gran tamaño.
4. Si tu personaje tiene bajo el nivel de vida, podrás entrar y salir del barril de los personajes para recuperar por completo la salud.
5. La "sacudida simia" es una de las habilidades más transcendentales. La recibirás de manos de Cranky en el periodo de entrenamiento, y la podrán utilizar todos los personajes. Su uso es de vital importancia para activar la inmensa mayoría de los interruptores.
6. Cuando hayas acabado con un jefe, podrás hacerte con una de las ocho llaves doradas. Cada vez que recibas una de estas llaves deberás dirigirte a una pequeña isla para liberar al lagarto K.Lumsy de uno de los ocho candados que le mantienen prisionero.

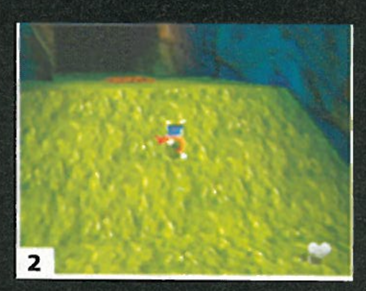
1 - JUNGLA JOCOSA

DONKEY: En primer lugar dirige tus pasos hacia la armería de Funky para comprar el primer arma, el escupecocos. Con este arma en tu poder, tendrás que ir a la zona superior donde se encuentra encerrado Diddy. Al concluir la charla, aparecerán tres interruptores que deberás disparar con el escupecocos para liberarle. Una vez que hayas completado las anteriores tareas, dirígete a la casa de Cranky para comprar una nueva poción, la furia babuina. En esa misma zona tendrás que disparar a un interruptor cercano para convertirte en el rinoceronte (1) Rambi. Usa las embestidas para destruir las casetas que esconden los interruptores. Ahora usa la sacudida simia en el interruptor que tiene el rostro de Donkey Kong y regresa a la entrada de la jungla para hacerte con otra banana dorada. Para terminar, localiza una baldosa con una X grabada y sube por la palmera para participar en un nuevo reto, la competición de barriles.

DIDDY: La primera tarea a realizar con este diminuto simio es adquirir el cacahuetetola en la tienda de Funky. Ahora podrás disparar a los dos interruptores que tienen grabado un cacahuete para recibir una banana dorada. Entre tanto ajetreo deberás tomarte un respiro para recibir la carga chimpy de manos del sabio Cranky. La nueva tarea es pulsar el interruptor que tiene grabado el rostro de Diddy, ahora muévete con rapidez para recoger una nueva banana dorada. Una vez completada esta dura tarea, haz uso del barril cañón para dirigirte a la montaña. Utiliza el cacahuetetola para pulsar el interruptor y sube por la rampa que te llevará al túnel donde podrás hacerte con una nueva banana dorada. Por último, entra en la estancia con rejas y usa la carga chimpy para destruir la verja. Vuelve a usar la carga contra el generador y pulsa el interruptor cercano. Ahora podrás subir por las cintas móviles para participar en una trepidante carrera de vagonetas.

LANKY: Este simpático simio está prisionero en el nivel Azteca Airado, una vez que lo hayas liberado tendrás que hacerte con el soplauvas, que lo podrás comprar en la tienda de Funky. Ahora dirígete a la casa de Cranky para recibir una nueva poción, el orangunpino. Concluidas las compras, ve a la Jungla Jocosa y pulsa el interruptor que tiene grabado el rostro de Lanky para recibir una banana dorada. El siguiente paso es seleccionar a Diddy para disparar al interruptor que hay en la parte superior de una rampa, en la zona del lago. Ahora selecciona a Lanky y


1


2

NOTA: A lo largo de los niveles podrás aumentar tu colección de bananas doradas si recoges los planos que corresponden a cada personaje. Estos planos los podrás ir recogiendo a medida que acabes con los cinco corpulentos guardias de K.Rool que hay en cada nivel. Una vez que tengas los planos en tu poder, dirígete a la casa del cartógrafo Snide para recibir la recompensa.

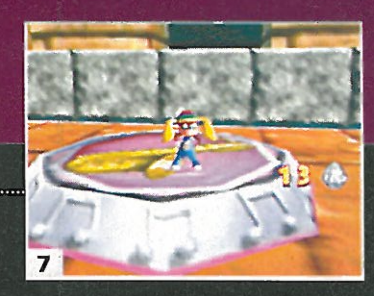
2 - AZTECA AIRADO

DONKEY: En primer lugar dirígete a la tienda de Candy para hacerte con el primer instrumento musical, el bongo bongo. Para liberar a la Llama, tendrás que seleccionar a Diddy. Tras comprar su instrumento, la guitarra guerrera, deberás subirte a una palmera para alcanzar el interruptor que hay en la parte superior de la jaula donde está la Llama. Vuelve a cambiar de personaje y avanza hasta encontrar el interruptor con el rostro de Donkey Kong. Si visitas a Cranky podrás tomar la pócima súper kong. El nuevo paso es usar el escupecocos para entrar en el templo de la Llama (5), en el interior tendrás que localizar el interruptor con el instrumento de Donkey Kong. Tras escuchar el sonido de los tambores, podrás bucear para llegar a la estancia donde está prisionero Lanky. Abandona el templo y entra por el nuevo túnel que se habrá abierto para recoger una nueva banana dorada. Como último paso, dirígete a un templo cercano al túnel anterior, tras disparar al interruptor que tiene grabado un coco podrás coger otra banana.

DIDDY: Cuando hayas entrado en el primer templo, salta sobre el interruptor de Diddy y dirígete a la zona superior donde tendrás que usar la guitarra guerrera sobre un nuevo interruptor. Para resolver este puzzle deberás usar la carga chimpy contra los dos salientes laterales, a continuación pulsa los cuatro interruptores hasta formar la palabra


5


6


7

K-O-N-G. Ahora debes ir a la casa de Cranky para comprar el barril volador. Una vez que hayas liberado a Tiny, ve en dirección a la zona abierta donde está el templo de la Llama, cerca de ese lugar encontrarás cuatro gongs que deberás empujar con la carga chimpy. Para subir a lo más alto de la torre deberás usar (6) el barril volador. Antes de finalizar, deberás pulsar un interruptor que tiene grabado el rostro de Diddy. Cuando la torre central se ponga en movimiento, tendrás que entrar tres veces por el anillo superior para obtener otra banana. Por último, utiliza el cacahuetetola en el interruptor de un templo cercano para recoger una nueva banana dorada.

LANKY: Antes de meterte de lleno en las tareas, dirígete a la casa de Candy para comprar el trombón tremendo. Entra en el primer templo y sumérgete hasta llegar a una plataforma con un interruptor, tras pulsarlo tendrás que disparar con el soplauvas a un buitre que porta una banana dorada. Ahora debes entrar en el templo de la Llama, y tras usar el trombón en su correspondiente interruptor, aparecerán dos cabezas de dragón en el centro de la estancia. Utiliza el orangunpino para entrar en el barril que te llevará a una fase de bonus. También dentro del templo de la Llama deberás usar el soplauvas en un interruptor para llegar a un puzzle. Para superar este puzzle deberás ir disparando a las cabezas de piedra, el objetivo es conseguir que todas estén en movimiento. La última tarea de Lanky es entrar en el templo cercano a la torre en movimiento para hacerte con otra banana dorada.

TINY: Para empezar, ve en dirección a la casa de Candy para comprar un nuevo instrumento, el saxo supersónico. Dirígete al primer templo y sumérgete hasta que encuentres el barril de Tiny que te convertirá en mini-mono. Ahora ve al templo de la Llama y utiliza el mini-mono para localizar el interruptor de Tiny. Tras pulsarlo, podrás hacerte con una nueva banana. Ve en dirección a la torre, usa el mini-mono (7) y utiliza el saxo sobre el interruptor. Un pájaro aparecerá para llevarte a lo más alto, donde te espera otra banana dorada. Por último, ve al último templo para aumentar la colección de bananas.

CHUNKY: Como primer paso, dirígete a la tienda de Candy para comprar el triangulín, un nuevo instrumento. Localiza una sala con cuatro calabazas marcadas con símbolos verdes, el objetivo es coger estas calabazas y situarlas sobre las zonas circulares que correspondan a los símbolos grabados. Ahora dirígete al primer templo y utiliza el triangulín sobre el interruptor musical. Tras derrotar a los


8

enemigos de esta zona podrás hacerte con una banana dorada. Para conseguir otra jugosa banana ve en dirección a la cueva que une las dos zonas abiertas y usa el barril de Chunky para levantar la gran roca. Ahora coloca la roca sobre una estructura cercana y entra en la jaula para afrontar una nueva fase de bonus. La última tarea de Chunky es entrar en el tercer templo, donde encontrarás otra fase de bonus que te otorgará otra preciada banana dorada.

JEFE: DOGADON

Esta enfurecida libélula no será un gran obstáculo en tu camino, lo único que debes hacer para arrojarla a la lava es lo siguiente: muévete con rapidez cuando lance las bolas de fuego y aprovecha el momento en que aterriza sobre el terreno (8) para lanzarle uno de los barriles de dinamita. Tres ataques serán suficientes para hacerte con otra llave.


3

utiliza el orangunpino (2) para entrar en una zona de bonus. Salta sobre los dos salientes de madera y acaba con los insectos para recibir una nueva banana. A continuación, dirígete a la entrada de la jungla y dispara al interruptor que tiene una uva grabada para recibir otra banana dorada. Para terminar, vuelve a usar el orangunpino en una rampa cercana a la casa de Cranky para participar en una nueva fase de bonus.

TINY: La buena de Tiny también se encuentra secuestrada en el nivel Azteca Airado. Una vez liberada tendrás que hacer una visita a Funky para comprar el plumarco. Ahora tienes que disparar al interruptor que tiene una pluma grabada para participar en una fase de bonus. El

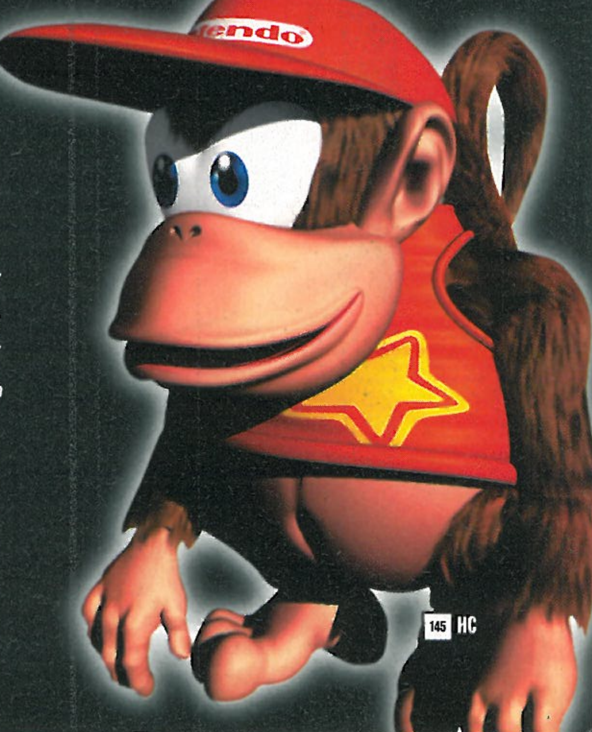

4

siguiente paso es visitar a Cranky para obtener la poción mini-mono. En la zona de Cranky deberás localizar el interruptor con el rostro de Tiny para abrir la verja que esconde una nueva banana dorada. Dirígete a una cueva cercana al lago y usa el plumarco en los interruptores para acceder a una nueva zona. Utiliza el barril de Tiny y ayúdate de la seta para entrar en el hueco central del tronco. Por último, vuelve a usar el barril y entra por el hueco del enorme caparazón. Tras pulsar varios interruptores podrás acceder a la sala donde te espera una nueva banana dorada.

CHUNKY: Este mastodonte está encerrado en la Fábrica Frenética, para liberarle deberás seleccionar a Lanky y subir por una tubería azul haciendo el orangunpino. Si te diriges a la casa del sabio Cranky podrás hacerte con el hunky chunky. El siguiente paso es ir a la casa de Funky para comprar el piñazoka. Ahora dirígete a la Jungla Jocosa, a la zona donde hay una baldosa con una X grabada (3) y levanta la roca para obtener una banana dorada. En ese mismo punto, salta tres veces sobre la baldosa y accederás a un nuevo túnel. Al final del camino te toparás con dos interruptores que tienen grabado el símbolo de una piña. En esta zona podrás recoger los planos y una nueva banana. Dirígete a la zona de Cranky y en uno de los túneles encontrarás otra roca. Cógela y pulsa el interruptor para recibir otra banana. Para terminar, dirígete a la zona donde Tiny utilizó la seta para saltar y entra en el barril para hacerte gigante. Sube por las palmeras y entra en un nuevo barril para afrontar una alocada fase de bonus.

JEFE: ARMY DILLO

El primer jefe no te ofrecerá mucha resistencia, para derrotarle deberás moverte lateralmente esquivando las bolas de fuego que lanzará. Aprovecha el momento en que sale del caparazón metálico (4) para lanzarle un barril de dinamita. Cuando haya recibido tres ataques se esfumará, y podrás hacerte con la primera llave dorada.



3 - FÁBRICA FRENÉTICA

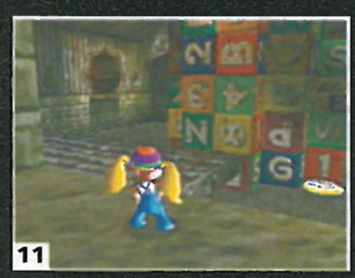
DONKEY: El primer objetivo es saltar sobre un interruptor cercano a la entrada de la fábrica. Si visitas al viejo Cranky obtendrás el agarre gorila, habilidad necesaria para tirar de las palancas. Dirígete a la zona donde Chunky está prisionero y pulsa Z sobre el interruptor para acceder a una fase de bonus. Ahora tienes el camino despejado para echar una partida a la memorable recreativa (9) de Donkey Kong. En uno de los pasillos superiores de la sala de los cubos apilados encontrarás el puzzle de las matemáticas. Para obtener la banana, lo único que debes hacer es usar la sacudida simia sobre las teclas numéricas, siempre de menor a mayor. Pero uno de los objetivos más importantes del nivel es poner en


9


10

funcionamiento la enorme máquina. Para ello localiza una caseta y usa el escupecocos en el interruptor. Ahora tira de la palanca para encender la monstruosa máquina. Para finalizar, entra por la entrada inferior de la máquina y camina por el túnel para coger una nueva banana dorada.

DIDDY: Con la máquina en movimiento, pulsa el interruptor con el rostro de Diddy y sube por las plataformas móviles (10) de la máquina para obtener una banana dorada. Ahora dirígete a la zona de los cubos apilados y utiliza el interruptor de Diddy para entrar en una fase de bonus. El nuevo paso es localizar el interruptor musical de Diddy para acceder a un nuevo puzzle. Usa la carga chimpy sobre los botones, por cada botón que pulses irán


11

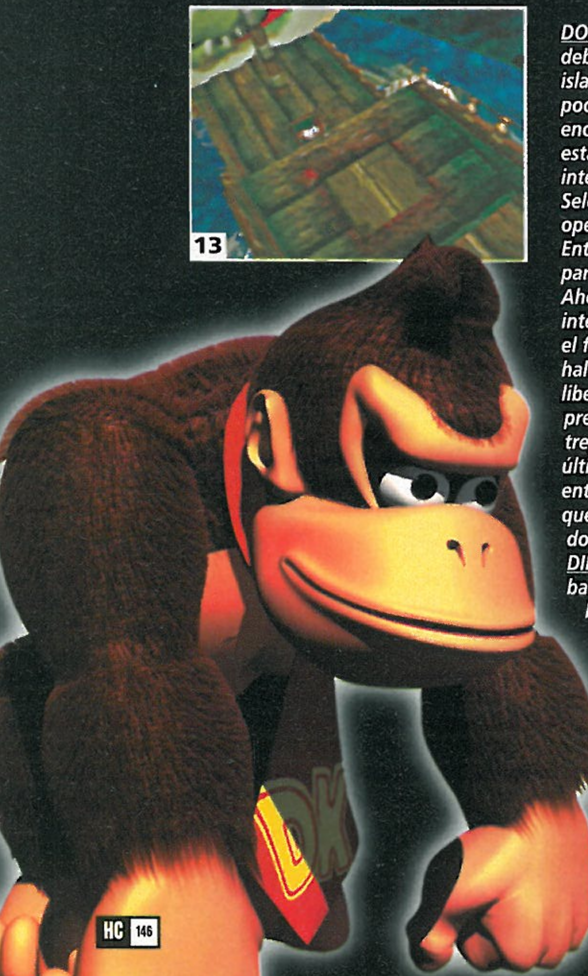
apareciendo enemigos que deberás derrotar para recoger una nueva banana. La última tarea de Diddy en la fábrica es descender por un tubo metálico que te conducirá a la zona donde Chunky está prisionero. Pulsa el interruptor de Diddy y prepárate para disfrutar de una nueva fase de bonus.

LANKY: Dirígete al lugar donde se encuentra la máquina, pulsa el interruptor de Lanky y sube por las plataformas hasta llegar a unas tuberías azules. Utiliza el orangunpino y recoge la banana dorada que allí te espera. El nuevo paso es entrar en la casa de Cranky para comprar una nueva poción, el globo babuino. Ahora debes dirigirte a la zona donde liberaste a Chunky, una vez allí utiliza el orangunpino para subir por una tubería azul, pulsa el interruptor y prepárate para encarar una fase de bonus. En último lugar, localiza el interruptor musical de Lanky para acceder a un puzzle. El objetivo de este puzzle es ir pulsando las teclas del órgano siguiendo el orden de aparición de los lagartos, de esta manera serás recompensado con una nueva banana dorada.

TINY: En primer lugar dirígete a la zona de la máquina y pulsa el interruptor de Tiny, a continuación sube por las plataformas de la máquina ayudándote del monocóptero para entrar en una fase de bonus. Ahora debes localizar, en uno de los túneles, el barril de Tiny. Entra por la diminuta entrada superior y recoge tu premio. Tu nuevo cometido es dirigirte a la zona de los cubos apilados (11) y localizar el barril de Tiny para acceder a la sala de la ruleta. Para terminar, localiza una mini autopista y usa el barril de Tiny para entrar en una fase de bonus.

CHUNKY: Con Chunky deberás repetir la misma operación, pulsa el interruptor y sube por la máquina para recoger la banana dorada. De nuevo deberás visitar a Cranky para comprar una poción, el puñetazo primate. Gracias a este devastador puñetazo podrás abrir las verjas

4 - GALEÓN GAFE


13

DONKEY: Para llegar a este nivel, deberás sumergirte en la zona de las islas y entrar por una verja situada a pocos metros de la isla donde está encerrado K.Lumsy. El primer paso en esta zona es disparar a los interruptores con el escupecocos. Selecciona a Diddy y repite la misma operación pero en el pasillo opuesto. Entra en la zona del faro y sumérgete para pulsar el interruptor verde. Ahora ve a la zona superior y pulsa el interruptor de Donkey para entrar en el faro. De nuevo, en la base del faro hallarás un segundo interruptor que liberará a una foca. Localiza a la foca y prepárate para participar en una trepidante carrera de lanchas. Por último, usa el interruptor musical para entrar en una nueva fase de bonus, que te otorgará una nueva banana dorada.

DIDDY: La primera tarea es usar el barril volador para aterrizar en el barco (13), pulsa el interruptor y recoge la banana. Ahora vuelve a usar el barril volador para llegar a la cima del faro, una vez allí tendrás que usar el interruptor musical. Localiza a la piraña y aprovecha el momento en que abre la boca para colarte en su estómago. Aquí deberás disparar con el cacahuetetola a los tres


14

botones dentro del tiempo límite. Ya puedes ir en dirección al cáctus, y una vez allí vuelve a usar un segundo interruptor musical para entrar en una fase de bonus. Antes de acceder a la zona de los lingotes apilados, Lanky deberá convertirse en Enguarde para abrir la verja que bloquea el acceso.

LANKY: En uno de los pasillos que conducen al faro deberás pulsar el interruptor de Lanky, y tendrás que entrar por la nueva apertura para recoger una banana dorada. Al abandonar esta zona deberás transformarte en el pez Enguarde (14) para saltar tres veces sobre la estrella que tiene las siglas DK. Dentro de la zona de los lingotes podrás utilizar el interruptor de Lanky para entrar en una fase de bonus. El nuevo paso es localizar el interruptor musical de Lanky para desbloquear la entrada a una estancia oculta. Para poner fin a las tareas de Lanky, dirígete a la zona del faro y localiza una nueva caja de Enguarde para destruir los cofres que encuentres en tu camino.


15

TINY: A pocos metros del interruptor de Lanky encontrarás el de Tiny, púlsalo y entra por la estrecha entrada sumergida para afrontar una fase de bonus. Ahora debes dirigirte a la zona opuesta al faro, sumérgete y entra en el barril de Tiny para enfrentarte a una nueva fase de bonus. El siguiente paso es pulsar el interruptor musical para abrir la verja que te llevará a la estancia donde se encuentra otra banana dorada. Para concluir, dirígete a la sala de los lingotes (15) y usa el barril de Tiny para entrar por la cerradura del gran cofre.

CHUNKY: En la entrada del nivel podrás disparar a los interruptores con el piñazoka para acceder a la sala donde se encuentra el cañón. El objetivo es introducir la bola en el cañón para disparar a las dianas



12

metálicas que bloqueaban el acceso a nuevas fases de bonus. Detrás de una de estas verjas encontrarás un puzzle. Rompe la caja y pulsa el interruptor que te dará acceso a otra banana. El último paso es usar el interruptor musical, utiliza el barril de Chunky y acaba con el enorme enemigo.

JEFE: MAD JACK

Este jefe es, sin duda alguna, uno de los más complejos. Una vez que te hayas posado sobre la casilla iluminada, los bloques ascenderán y comenzará el tenso enfrentamiento. Para recoger la tercera llave, tendrás que ir saltando de un bloque a otro ayudándote del monocóptero (12). Cuando Mad se detenga, deberás pulsar el interruptor que coincida con el color de la baldosa en la que se ha detenido.



16

móviles que irán apareciendo. Dirígete al faro, sube la corriente del agua y salta al barco para usar la sacudida simia sobre unos tablones. En uno de los pasillos del cruce principal del nivel encontrarás un camino que te llevará a una zona con tres cofres, utiliza el puñetazo primate y recoge la banana. Como última tarea, ve al faro y usa el interruptor musical para afrontar una nueva fase de bonus.

JEFE: PUFTOSS

Este ser acuático es uno de los jefes más divertidos de aniquilar. A bordo de una lancha motora (16) tu objetivo será ir tocando la estrella DK. Si logras tocar la mencionada estrella en cinco ocasiones, una carga eléctrica se encargará de debilitar a Puftoss. Repite esta operación varias veces y recoge la cuarta llave dorada.

5 - SELVA DE SETAS

DONKEY: Como primer paso, dirígete a la casa de Cranky para recibir la súper sacudida simia. Ahora debes entrar en la seta gigante para disparar a los cinco interruptores (17) con todos los miembros de la familia Kong. Pulsa el interruptor de Donkey y utiliza el barril cañón para llegar a lo más alto. En el exterior, tras bajar por una escalera podrás acceder a una fase de bonus si pulsas un interruptor cercano. El nuevo paso es subir al reloj de cuco para disparar al interruptor lunar. Dirígete a la zona de las tres casetas y pulsa el interruptor de Donkey. Dentro de la nueva caseta deberás destruir la caja que esconde un nuevo interruptor. Vuelve al reloj y dispara al interruptor solar. Regresa a la zona anterior y entra por la caseta central para pulsar el interruptor que abre la zona de las rejas. Para superar este puzzle tendrás que mover las tres palancas en el siguiente orden: 21132.

DIDDY: La primera tarea es utilizar el barril volador para llegar a lo más alto de la seta, donde encontrarás un barril de bonus. Ahora ve al reloj y pulsa el interruptor lunar (18) para desbloquear la entrada superior de la caseta de la derecha. Ahora debes subir por la polea de la caseta central para pulsar el interruptor de Diddy. Tras usar la carga chimpy en el interruptor verde pondrás el molino en funcionamiento. Una vez que Lanky haya disparado a un interruptor con el soplauvas, podrás acceder a una nueva zona en la que el barril volador será el protagonista.

LANKY: Utiliza el barril cañón para llegar a la cima de la seta, gracias al orangunpino podrás activar un interruptor. En este puzzle tendrás que saltar sobre las setas de colores, siguiendo el orden que verás en un cuadro cercano. Para hacerte con una nueva banana, deberás pulsar de nuevo el interruptor y entrar por la puerta opuesta. Dentro de la nueva



19

estancia deberás ayudarte de las setas para hacerte con otra banana. Ahora debes dirigirte a la caseta central, sube por la polea (19) y entra por una apertura que encontrarás en el tejado. En último lugar ve en dirección a la zona del árbol y usa el interruptor musical para participar en una trepidante carrera. Ten en cuenta que para derrotar al veloz conejo deberás tener el súper orangunpino, que lo podrás comprar en el siguiente nivel.

TINY: En el interior de la gran seta encontrarás el interruptor de Tiny, púlsalo para entrar en una fase de bonus. Ahora ve en dirección al gran árbol y usa el interruptor musical. Usa el barril de Tiny para aumentar la colección de bananas. Para acceder a la nueva zona, Chunky deberá usar el piñazoka en dos interruptores. Dentro de esta zona tendrás que usar un nuevo interruptor musical, después utiliza el barril de Tiny para llegar a lo más alto de la planta. Para recoger la última banana, deberás terminar primero las tareas de Chunky.

CHUNKY: En primer lugar, dirígete a la zona de los cuatro tomates (20) y acaba con ellos usando la sacudida simia. Ahora utiliza el barril de Chunky, recoge el tomate verde y



20

llévalo a la amplia zona para situarlo sobre el terreno marcado. Localiza un pozo cercano y usa la sacudida simia para afrontar una fase de bonus. El nuevo paso es subir a lo alto de la seta para pulsar el interruptor de Chunky, en este puzzle tendrás que usar el piñazoka en los paneles para formar el rostro de Chunky. En último lugar, dirígete a la caseta central y usa el puñetazo primate en una puerta de madera. Dentro de esta sala, deberás romper una caja para usar el interruptor musical. Regresa a la sala de la cinta móvil y coloca los barriles en la cinta para obtener una banana dorada. Ahora Tiny podrá usar el mini-mono para entrar por la ratonera. Una vez dentro, entra en el nido de arañas y dispara a los ojos de la araña madre para recoger la banana.

JEFE: DOGADON 2

El regreso de la libélula no será una agradable noticia, ya que esta vez cambiará su táctica de ataque. Para noquearla una vez más tendrás que volver a esquivar sus bolas de fuego. Cuando se detenga, usa el barril de Chunky y propínale una tanda de mamporros para dejarla K.O.

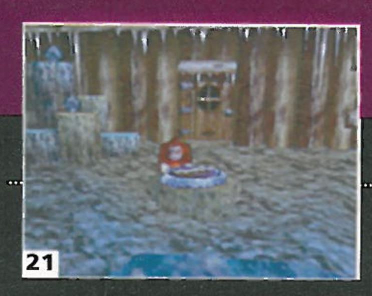


17

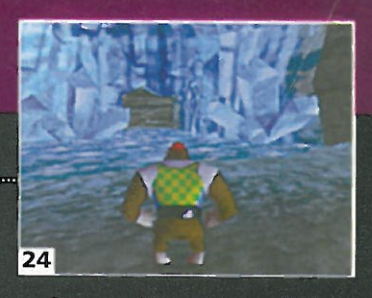
18



6 - CUEVA CRISTALINA


21


23


24


22

DONKEY: Para acceder a este nuevo nivel, deberás seleccionar a Tiny para dirigirte a la entrada del nivel Azteca Airado. Desde allí, camina por la rampa y utiliza el monocóptero para alcanzar el saliente que te dará acceso a la Cueva Cristalina. El primer paso en este nivel es localizar el interruptor de Donkey, situado a pocos metros de la casa de Cranky, para participar en una fase de bonus. Ahora tendrás que dirigirte a la casa de madera (21), donde debes usar el bongo bongo sobre el interruptor musical. Dentro de la casa, tu misión es acabar con todos los insectos. Finalizada la tarea anterior, deberás dirigir tus pasos hacia el iglú. En este punto tendrás que seleccionar a Diddy para que active los interruptores musicales, ayúdate del barril volador para tocar la estrella DK. En este momento tendrás que seleccionar a Donkey y usar su interruptor musical para entrar en el iglú. Para finalizar, localiza una nueva caseta con el interruptor musical de Donkey, en su interior tendrás que usar la sacudida simia sobre varios botones. El objetivo de este puzzle es formar las parejas dentro del tiempo límite.
DIDDY: El pequeño Diddy tendrá que usar la guitarra guerrera en su interruptor musical para acceder a una nueva estancia del iglú (22). En el interior, deberás explotar todos los barriles siguiendo el orden marcado por los interruptores. El nuevo objetivo es usar el barril volador para entrar en un barril banana situado en una zona superior de la cueva. Ahora debes usar el interruptor musical de Diddy para entrar en la casa cercana a la tienda de Candy. Esta prueba es bastante compleja, la misión es utilizar el barril volador para aniquilar a todos los enemigos de la sala. En último lugar localiza una nueva casa y vuelve a usar el interruptor musical de Diddy. En el interior deberás acabar con todos los enemigos, luego tendrás que utilizar un nuevo interruptor para acceder al barril volador. Tu cometido es utilizar las llamas de dicho barril para encender las grandes velas de la sala.
LANKY: Para comenzar, dirígete al iglú y usa el interruptor musical de Lanky para acceder al interior. La misión de Lanky es derrotar a los enemigos. Ahora usa el globo babuino para alcanzar la zona superior y recoge tu premio. El nuevo paso es ir al castillo de hielo (23), donde deberás pulsar el interruptor de Lanky para abrir una verja. El objetivo de este puzzle es pulsar más casillas verdes que tu contrincante. Vuelve al exterior y pulsa un nuevo interruptor para provocar la apertura del tejado del castillo. Gracias al globo babuino podrás entrar en la planta superior del castillo donde te espera una vertiginosa carrera. La última tarea de Lanky es localizar una casa situada en una zona superior, y tras usar el globo babuino podrás acceder a un reto bastante complejo. El objetivo es alcanzar el barril de Lanky y usar el súper orangunpino para recoger la preciada banana dorada que allí te espera.
TINY: Las tareas de Tiny en la Cueva Cristalina serán algo moviditas, como primer paso ve a la casa del sabio Cranky para comprar una nueva poción, el primateport. Ahora localiza el barril de Tiny y entra por una diminuta entrada. Dentro de esta estancia hallarás una divertida fase de bonus. El nuevo paso es usar el saxo supersónico sobre el interruptor musical para entrar en el iglú. El objetivo de este puzzle es usar la sacudida simia para golpear varias veces la plataforma circular que hay dentro de la sala. A pocos metros de la armería de Funky encontrarás un estrecho puente, en este punto tienes que volver a utilizar el barril de Tiny para entrar por una nueva entrada. En último lugar, dirígete a la casa de madera, usa el interruptor musical y acaba con los pequeños lagartos.
CHUNKY: Este mostrenco deberá echar mano del puñetazo primate para destruir la mayoría de las paredes de hielo (24) que existen en este nivel. Cerca de la entrada al nivel encontrarás la primera pared helada, destrózala y recoge la banana dorada. Ahora puedes ir a la entrada del iglú para usar el triangulín en el interruptor musical. El objetivo de este peligroso reto es acabar con todas las llamas que acechan al inocente conejo. Tu nuevo cometido es ir en dirección a un puente superior donde tendrás que usar el barril de Chunky para levantar una pesada roca. Al colocar dicha roca sobre un interruptor cercano desbloquearás el acceso a una nueva banana. Para concluir, dirígete a la casa de madera y usa el interruptor musical. Dentro de la casa deberás pulsar las plataformas circulares, pero asegúrate de que los focos de luz no te detecten.
JEFE: ARMY DILLO 2
De nuevo, este peculiar jefe volverá a las andadas. En este segundo enfrentamiento contará con la habilidad de mantenerse en el aire. La forma más rápida de deshacerse de él es lanzándole los barriles de dinamita cuando aterrice en el terreno. Cuando su destrucción esté cerca, comenzará a lanzar unos proyectiles que deberás esquivar.

7 - CASTILLO CANGUELO


25


26

DONKEY: La forma de acceder al castillo es bastante sencilla, lo único que debes hacer es usar el cañón que se encuentra a pocos metros de la cueva donde está encerrado K.Lumsy. Al entrar en el nivel encontrarás un interruptor que deberás activar. Dentro del árbol (25) deberás utilizar el escupecocos para abrirte camino. Ahora ve en dirección a la tienda de Funky para comprar un nuevo componente para las armas de los Kong, la mirilla de precisión. En este nivel, el sabio Cranky dotará a los Kong de una nueva poción, la mega súper sacudida simia. Con estas dos nuevas mejoras, podrás dirigirte a las mazmorras del castillo para abrir una puerta que sólo puede ser abierta por Donkey, Diddy y Chunky. Dentro de esta cueva tendrás que competir en una trepidante carrera de vagonetas. Abandona esta zona y activa el interruptor de Donkey, localizado en uno de los pasillos del castillo. En este puzzle deberás usar la sacudida simia para golpear las diferentes piezas que encontrarás, el objetivo es formar el rostro de Donkey. En último lugar, ve al exterior y dirige tus pasos hacia la espiral de madera. En ese punto encontrarás un nuevo interruptor que te permitirá desbloquear el acceso a la biblioteca, donde te espera una banana.
DIDDY: En primer lugar dirígete a las mazmorras del castillo y usa el cacahuetetola para entrar en la cueva. Para hacerte con la banana dorada tendrás que pulsar los interruptores utilizando la carga chimpy. El nuevo paso es localizar el interruptor de Diddy, ubicado en uno de los pasillos del castillo. Para recoger la nueva banana deberás disparar al interruptor usando la mirilla de precisión. Abandona el interior del castillo y sube por la espiral de madera hasta que encuentres un nuevo interruptor. El acceso a la fase de bonus es bastante laborioso, ya que tendrás que usar las llamas del barril volador para encender las velas de la sala. La última tarea de Diddy es usar nuevamente el barril volador para aterrizar en la cima de una torre situada a pocos metros de la casa de Snide.
LANKY: Este acrobático simio no estará exento de cumplir tareas dentro de este castillo fantasma. Como primer paso, dirígete a las mazmorras y utiliza el soplauvas para entrar en una nueva cueva. Dentro de esta zona deberás echar mano del súper orangunpino para acceder a una estancia en la que deberás usar el interruptor musical si quieres hacerte con una banana. En otra zona interior del castillo hallarás el interruptor de Lanky, púlsalo y utiliza el globo babuino para entrar en una fase de bonus. De camino a la casa de Snide, te toparás con un nuevo interruptor que deberás pulsar para acceder a un laberinto. El objetivo es encontrar la banana dorada dentro del tiempo límite. Como broche final, deberás subir a lo más alto del castillo, donde encontrarás un nuevo interruptor. La misión dentro de la torre es disparar a los interruptores, y llegarás a una fase de bonus.
TINY: La primera tarea de Tiny es localizar el interruptor que tiene grabado su rostro. Para recoger la banana dorada, tendrás que usar el monocóptero para saltar a las manos que irán saliendo del agua. Ahora dirígete a la zona donde está la casa de Candy y vuelve a usar el monocóptero para alcanzar el barril que te conducirá a una fase de bonus. El nuevo paso es localizar una caseta (26) situada en el exterior del castillo. A pocos metros encontrarás el barril que te convertirá en mini-mono, el objetivo de este nuevo reto es derribar a todos los insectos que se interpongan en tu camino. Como despedida, sube por la espiral de madera, entra por la puerta de Diddy y usa el primateport para

8 - ESCONDITE EXTREMO

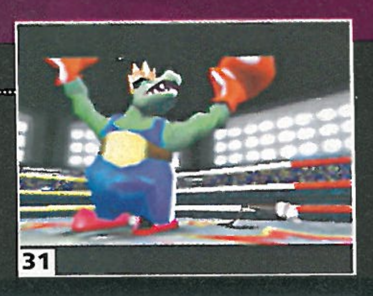
Una vez que hayas acabado con los dos jefes anteriores, la boca de K.Rool se abrirá. Para llegar hasta esa zona superior tendrás que seleccionar a Tiny y usar su interruptor teletransportador que está situado en la base de la isla de K.Rool. Ya en el interior, selecciona a Donkey y usa el escupecocos para disparar al interruptor del fondo. Ahora selecciona a Chunky y visita al viejo Cranky para recibir una nueva poción, el chunky chungo. Regresa a la entrada del escondite extremo y pulsa el interruptor de Chunky para cruzar al otro extremo de la estancia. Cuando atravieses la puerta comenzará una frenética cuenta atrás, el tiempo de que dispones dependerá del número de planos que le hayas entregado a Snide. Durante el trayecto hacia la máquina que debes desactivar, tendrás que ir cambiando de personaje, recuerda que cada miembro de la familia Kong tiene sus propias habilidades. Cuando llegues a la máquina (29), selecciona a Diddy y entra en el barril volador para llegar a lo más alto. Pulsa el interruptor y disfruta de la batalla. Ahora selecciona a Donkey, tira de la palanca y usa el bongo bongo sobre el interruptor musical. Tras superar las dos fases de bonus podrás hacerte con una medalla banana. Repite la misma operación con todos los Kong y entra por la puerta que se abrirá. Para entrar por la nueva puerta deberás haber acumulado un mínimo de cuatro coronas doradas. Si lograste reunir las mencionadas coronas, podrás acceder a la sala de control de K.Rool. Al fondo encontrarás una nueva puerta, pero esta vez deberás tener las monedas Nintendo y Rareware para poder abrirla (Ver Misterios). En el interior hallarás la octava llave dorada con la que podrás liberar definitivamente al lagarto K.Lumsy.

K.ROOL

Cuando haya finalizado la secuencia que muestra una desenfrenada persecución entre K.Lumsy y K.Rool, verás como la nave de este último se precipitará contra el terreno. Ahora lo único que debes hacer es localizar los restos de la nave (30) y entrar por el enorme hueco que te conducirá al enfrentamiento final. La forma de acabar con este indeseable lagarto es bastante original, ya que deberás medirte a él en un divertido combate de boxeo (31). Una vez que le hayas noqueado con todos los Kong , ponte cómodo y disfruta de la animada secuencia final.


29


30


31



27


28

participar en una carrera genial.

CHUNKY: Nuestro felpudo con patas será el que ponga punto y final a este nivel. En primer lugar, entra en el árbol que está situado en la entrada del nivel y usa el puñetazo primate para participar en una fase de bonus. Ahora dirige tus pasos hacia las mazmorras y usa el piñazoka para entrar en una nueva estancia. El objetivo de este puzzle es destruir todas las cajas de madera, en el interior de una de ellas hallarás otra fase de bonus. Tu nueva misión es ir a la caseta exterior, en ese punto tendrás que usar el puñetazo primate en la puerta principal. En el interior, tendrás que romper una caja de madera para revelar el interruptor oculto. Para terminar, dirígete a la espiral de madera y pulsa el interruptor de Chunky para entrar en el museo (27). Si quieres hacerte con otra banana tendrás que completar dos tareas: pulsar los tres botones dorados y colocar la roca sobre la plataforma central de la estancia.

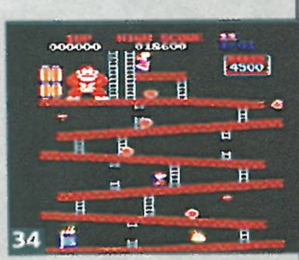
JEFE: KING KUT OUT

A primera vista podrás pensar que este jefe es el mismísimo K.Rool, pero estos descerebrados lagartos no se han parado a pensar que a la familia Kong nadie le toma el "pelo". Para reducir a la nada a este K.Rool de cartón piedra (28) deberás hacer uso de los cañones que se encuentran en el islote central. Cuando le hayas debilitado lo suficiente comenzará a moverse con mayor rapidez, pero manteniendo el orden de aparición. Lo único que te queda por hacer es calcular el momento y el lugar exacto de aparición para hacerle añicos.

MISTERIOS

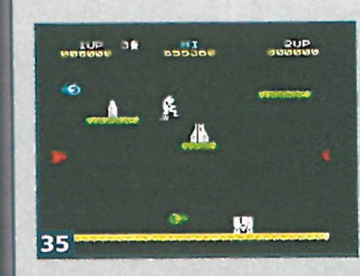
- CÁMARA DE FOTOS: La función de esta cámara de fotos no es otra que retratar a las hadas que están escondidas por todos los niveles (32). Para hacerte con ella tendrás que seleccionar a Tiny, ya que es el único personaje que puede utilizar el mini-mono. Dirígete a la isla de las hadas y usa el barril de Tiny para entrar por la diminuta entrada. En el interior deberás charlar con la reina de las hadas, que te hará entrega de este preciado artefacto.
- HADAS: A medida que vayas tomando fotos se inicializará un contador que irá acumulando las hadas retratadas. Si consigues reunir las siguientes hadas podrás acceder a nuevos modos de juego: 2 Hadas: Una vez que hayas logrado capturar dos hadas habrás habilitado el primer secreto, que te permitirá contemplar todas las escenas cinemáticas que hayas visionado hasta ese momento. 6 Hadas: Este número de hadas será suficiente para disfrutar de una serie de retos protagonizados por el rinoceronte Rambi y por el pez Enguarde. También podrás echar unas partidas a las dos recreativas, siempre que las hayas terminado con éxito. 10 Hadas: Con estas hadas, los jefes volverán a la vida. Este nuevo secreto te dará la posibilidad de volver a enfrentarte a los jefes. 15 Hadas (33): Esta cifra mágica de hadas capturadas te permitirá revivir las más cruentas batallas contra los enemigos más temidos, los Kremlings. 20 Hadas: Estás de enhorabuena, este número de hadas dotará a todos los personajes con ítems infinitos. Ahora no tendrás excusa para completar la aventura.
- MONEDA NINTENDO: Esta es una de las monedas que deberás obtener para acceder a la estancia donde se encuentra la octava llave dorada. Para conseguirla, tendrás que dirigirte a la Fábrica Frenética y completar dos veces la legendaria recreativa (34) Donkey Kong.
- MONEDA RAREWARE: Los genios de Rare han decidido no permanecer en el anonimato, ya que para obtener la última llave tendrás que tener dicha moneda en tu poder. Para hacerte con esta escurridiza moneda tendrás que reunir un total de 15 medallas banana entre todos los personajes. Recuerda que para conseguir una medalla deberás acumular 75 bananas. Una vez que hayas acumulado las 15 medallas, deberás dirigirte a la casa del sabio Cranky, que te propondrá un complejo reto, echar unas partidas al Jetpac (35). Para recibir la moneda Rareware deberás realizar dos tareas, ensamblar las tres partes del cohete y obtener una puntuación superior a 5.000 puntos.
- PLANOS: Si has logrado reunir los 40 planos (36), podrás dirigirte a la casa de Snide para disfrutar de todos los mini-juegos a los que te has ido enfrentando durante la aventura.


32

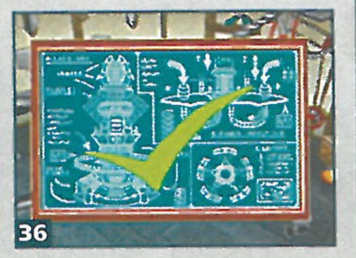


33

34



35


36

MediEviL 2

CONCURSO

ENTRA EN EL TERRORÍFICO Y DIVERTIDO MUNDO DE SIR DAN FORTESQUE





BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO MEDIEVIL 2".

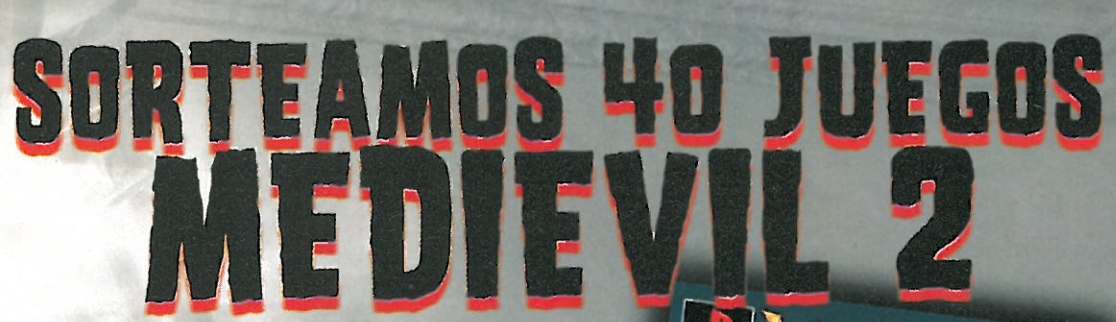
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un juego de Medievil 2 para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Solo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Marzo hasta el 27 de Abril de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Abril de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY y HOBBY PRESS.





PREGUNTAS

1/ ¿Cuál es el nombre del protagonista de esta hilarante aventura?

a) Sir Dan James Dan
b) Sir Dan Fortesque
c) Sir Dan Fortachón

2/ En una fase, Sir Dan pierde una parte de su cuerpo. ¿Sabes cuál?

a) La cabeza
b) El brazo izquierdo
c) La quinta vértebra

3/ Según el argumento, Medievil 2 transcurre mucho tiempo después de la primera parte. ¿Cuánto tiempo?

a) 1.283 años
b) 25 años
c) 500 años

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______

CP ______ TELÉFONO ______ RESPUESTAS: 1 ______ 2 ______ 3 ______

¿TE FALTA ALGUNO...?



Abril 99

HC 91

Reportajes:
- Carmageddon
- Reportaje Game Boy Color
- Guía de Imprescindibles
- Metal Gear Solid




Mayo 99

HC 92

Reportajes:
- Vuelve la Guerra de las Galaxias
- Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

Reportajes:
- Resident Evil: El terror continúa
- Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

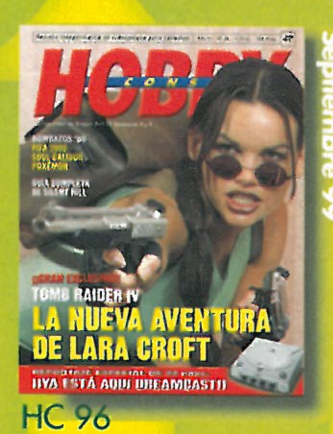
Reportajes:
- Shadowman: Una aventura escalofriante
- Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

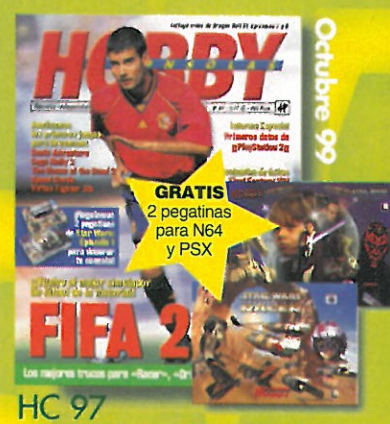
Reportajes:
- Misión Imposible
- Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

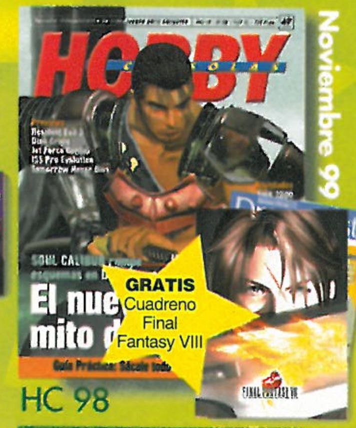
Reportajes:
- Tomb Raider IV
- 23 págs. sobre Dreamcast
- Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

Reportajes:
- Fifa 2000
- Primeros datos de PSX 2
- Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

Reportajes:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

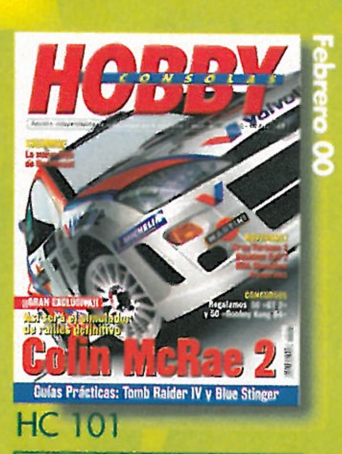
Reportajes:
- Resident Evil
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

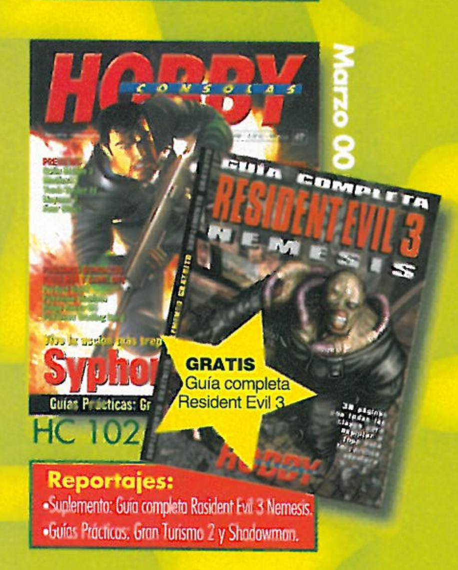
Reportajes:
- Gran Turismo 2
- Tomb Raider IV
- Donkey Kong 64
- Guías Prácticas. Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

Reportajes:
- Shenmue
- Colin McRae 2
- Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger



Marzo 00

HC 102

Reportajes:
- Suplemento: Guía completa Resident Evil 3 Nemesis.
- Guías Prácticas. Gran Turismo 2 y Shadowman.

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de **PELÍCULAS ANIME** que conseguirás con los siguientes números:

- **Nº 66:** ESTALLA EL DUELO. DB 11
- **Nº 68:** LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
- **Nº 70:** EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
- **Nº 72:** UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
- **Nº 73:** RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
- **Nº 74:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
- **Nº 75:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
- **Nº 76:** STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
- **Nº 84:** FUSIÓN. DB 15
- **Nº 85:** EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
- **Nº 86:** EL REGRESO DE BROLY. DB 17
- **Nº 87:** EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
- **Nº 88:** TEKKEN
- **Nº 89:** TEKKEN 2
- **Nº 92:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
- **Nº 94:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
- **Nº 96:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
- **Nº 97:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
- **Nº 98:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.
- **Nº 99:** DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74 · HC 75

HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86 · HC 87

HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97 · HC 98 · HC 99

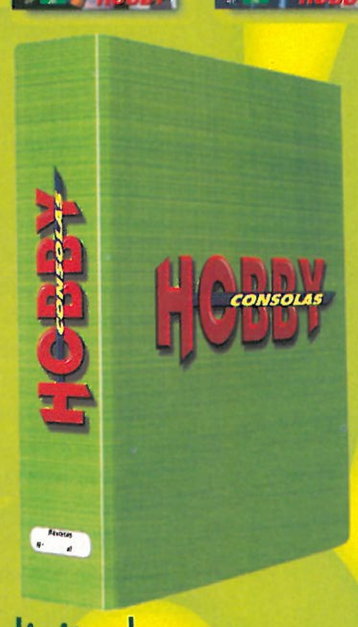
Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,

¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!

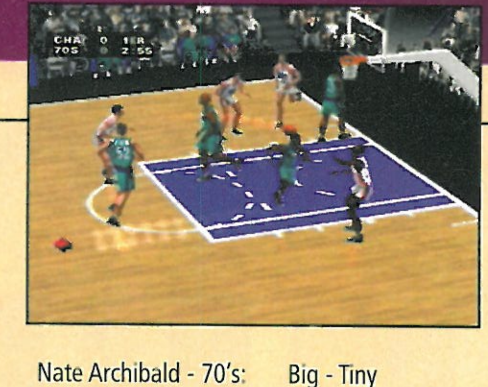
Por sólo 950 Ptas.





Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

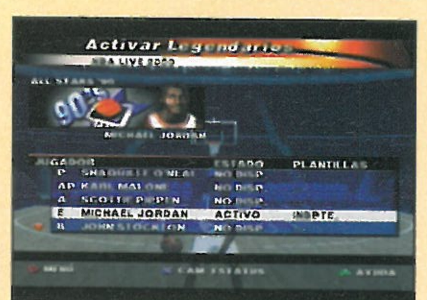
NBA LIVE 2000



LAS LEYENDAS:

Para poder jugar con todas esas estrellas que no puedes elegir al principio (y más aún) ve a la pantalla de Crear Jugador (a la derecha del icono de un jugador en el menú) e introduce los nombres que te damos ahora (NOMBRE - APELLIDO). Una vez que pongas esos nombres, os saldrá el mensaje de que el jugador está disponible. Ya sólo tienes que ir al icono de la Estrella para activarlo. Disfruta de las nuevas "posesiones".





Michael Jordan - 80's:	Come Fly - With Me
Carlo Braun - 50's:	Hard - Wood
Walt Bellamy - 60's:	No - Comment
Wes Unseld - 70's:	Glass - Cleaner
Hakeem Olajuwon - 80's:	The Dream - Machine
Wilt Chamberlain - 60's:	Big - Goliath
John Havlicek - 70's:	John - Hondo
Kevin McHale - 80's:	Sixth - Man
Scottie Pippen - 90's:	Complete - Game
Andrew Phillip - 50's:	Whiz - Kid
Jerry West - 60's:	The Mr. - Clutch
Earvin Johnson - 80's:	Magical - Guard
James Worthy - 80's:	Big - Game
Shaquille O'Neal - 90's:	Little - Warrior
Elgin Baylor - 60's:	Offensive - Force
Bill Russell - 60's:	All - Defensive
Bob Lanier - 70's:	Big - Foot
Bill Walton - 70's:	Shot - Blocker
David Robinson - 90's:	Spurs - Admiral
Patrick Ewing - 90's:	Player - President
Larry Costello - 50's:	Cross - Over
Hal Greer - 60's:	Jump - Shot
Mitch Richmond - 90's:	Live - Coverman
George Gervin - 80's:	Chilled - Iceman
Gary Payton - 90's:	Human - Glove
Larry Bird - 80's:	Celtics - Pride
Robert Parish - 80's:	Celtic - Chief
Dave Cowens - 70's:	Red - Head
Tommy Heinsohn - 60's:	Flat - Shot
Sam Jones - 60's:	Bank - Shot
Oscar Robertson - 60's:	Bucks - Big O
Dave Bing - 70's:	The - Duke
Isiah Thomas - 80's:	Bad Boy - Zeke
Nate Archibald - 70's:	Big - Tiny
Pete Maravich - 70's:	Passing - Pistol
Karl Malone - 90's:	Mailman - Delivers
Charles Barkley - 80's:	Mound of - Rebound
John Stockton - 90's:	Jazz - Man
Reggie Miller - 90's:	Outside - Threat
Lenny Wilkins - 60's:	Player - Coach
Shawn Kemp - 90's:	Power - Dunker
Julius Erving - 80's:	Doctor's - In
Dominique Wilkins - 80's:	High - Light
Moses Malone - 80's:	Free - Throws
Grant Hill - 90's:	Class - Act
George Yardley - 50's:	Yard - Bird
Jerry Lucas - 60's:	Lucas - Layup
Billy Cunningham - 70's:	Leaping - Kangaroo
Cliff Hagen - 50's:	Hook - Shot
RIck Barry - 70's:	Foul - Shot
Walt Frazier - 70's:	Cool - Clyde
Harry Gallatin - 50's:	Iron - Horse
Willis Reed - 60's:	Soft - Touch
Earl Monroe - 70's:	Magic - Pearl
Richard Guerin - 50's:	Play - Maker
Bob Pettit - 50's:	Crash - Boards
Dolph Schayes - 50's:	Set - Shot
Paul Arizin - 50's:	Pitchiní - Philli
Bill Sharman - 50's:	Charity - Stripe
Bob Cousy - 50's:	B-Balls - Cooz

PONG

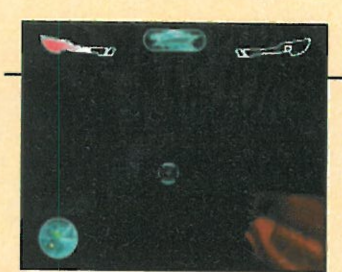
EL JUEGO EN TUS MANOS:





Este entretenido CD puede ser, a veces, más complicado de lo que a simple vista parece. Seguro que alguno de vosotros está deseando pasarse una zona. Pues con este truco no tendréis ese problema, porque os permitirá comenzar en cualquier zona del juego. Presionad L1 R1 L2 R2 cuando accedáis a la pausa desde el menú de selección de nivel. Para poder escoger fase dentro de cada zona pulsad L1,R1,L1,R1. ¡Quien os habria dicho que jugar con los clásicos (Zona 8) sería tan sencillo!

ARMORINES



CÓDIGOS DE NIVEL:

La mejor ayuda en caso de no saber que hacer con la horda de arácnidos que pueblan las fases.



Nivel 2: PNTNNP
Nivel 3: NGMLQP
Nivel 4: SPLGZW
Nivel 5: DQRFKW
Nivel 6: PSQQLW
Nivel 7: NBGJVX
Nivel 8: VKPDMX
Nivel 9: SDKNSX
Nivel10: PVBWGJ

Esperamos que os sean útiles.

TRUCOS A LA CARTA

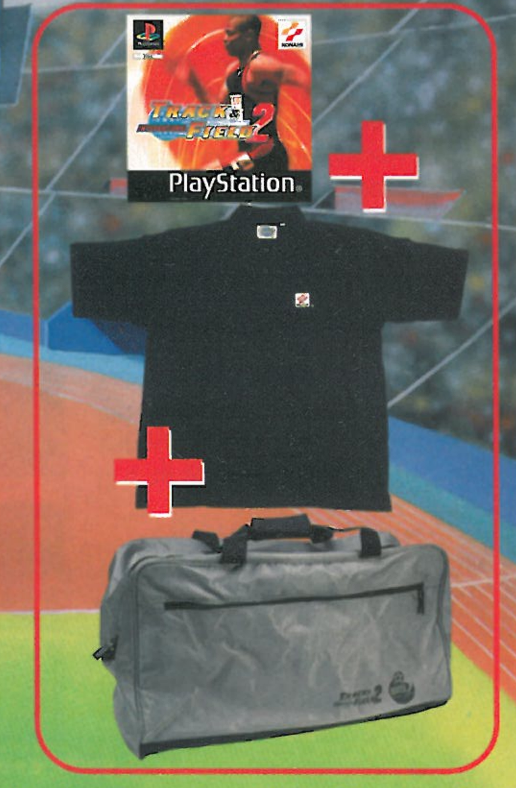
ROY LÓPEZ (ARGENTINA)
*Hola, me llamo Roy. Me gustaría saber donde puedo conseguir el brazalete, el lanzaganchos y la llave de Tail Cave en **The Lengend of Zelda DX**. Un saludo a la mejor revista del mundo.*
No tienes esos objetos porque aún no has avanzado lo suficiente. Para entrar en el nivel Tail Cave ve al Bosque Misterioso y encuentra a la Bruja. Te pedirá que le lleves un hongo venenoso para elaborar con él unos polvos mágicos. Si revisas bien las cuevas del Bosque, a la salida de una de ellas encontrarás el hongo venenoso, y con él, obtendrás los polvos mágicos que deberás echar sobre el mapache. De esta manera encontrarás la llave de el primer nivel.
El resto de cosas las irás consiguiendo poco a poco.

RAFAEL ISLA VERGARA (MALAGA)
*Hola, me llamo Rafael y quiero algunos trucos sobre el juego **Eternal Champions** de Mega Drive. Un saludo y Gracias por todo a esta gran revista.*
Lo sentimos, pero no existen trucos como tal. Sólo podemos decirte donde debes pegar a tus adversarios para ver un asombroso final de combate. Si estás en el escenario de Xavier dale cuando esté a tres centímetros del carnicero y lo verás arder. En el escenario de Midknight pon a tu rival en la puerta negra que hay a ras del suelo y verás como un helicóptero arremete contra él.

JOSÉ I. Y JUAN ANTONIO MARTÍNEZ (MADRID)
*¡Hola! Tengo una PlayStation con el **Silent Hill**, el **Tomb Raider**, y unas dudas. En Silent Hill estoy atascado en la escuela, en la habitación del piano. ¿Cuál es la combinación de las teclas? En Tomb Raider me he quedado en el templo de Midas. Ya tengo dos barras de plata. ¿Donde está la tercera? Muchísimas gracias.*
En tu problema con el Tomb Raider no te podemos ayudar hasta que no sepamos qué bloque de plata tienes.
Si no nos das más datos... En cuanto a Silent Hill la clave está en tocar en un orden determinado las teclas que no suenan.
Si numeras el teclado de izquierda a derecha para las teclas blancas y asignas una letra a cada tecla negra deberás tocar la combinación: 2, 6, E, 5, A. Si lo has hecho bien el Medallón de Plata caerá al suelo. Animo que todavía que queda mucho por delante.

DAVID GONZÁLEZ GRANADAL (CÓRDOBA)
Hola amigos de Hobby Consolas. Os envío mis saludos desde Córdoba. Me llamo David y necesito un par de trucos:
*1) Para un juego de N.E.S. llamado **Faxanadú** y,*
*2) para un juego de Mega Drive llamado **Sonic Snados**. Sobre todo me interesa que me respondáisel truco 1, porque el otro es para un amigo.*
La amistad es buena pero como has sido tu es que ha escrito aquí tienes el truco. Al comenzar una partida e ir a visitar al Rey, te dará 1.500 piezas de oro. Pero lo mejor es que si te lo gastas rápidamente y vuelves, te volverá a dar la misma cantidad. Si aún así tienes problemas introduce este password:
k8fpcv?,TwSYzGZQhMIQhCEA





Estos son los SELECCIONADOS DE LA 1ª FASE, premiados con un fabuloso lote de premios Track&Field: bolsa de deporte, camiseta y juego Track&Field 2.

- Javier Antón de Arespacochaga (Alcobendas, Madrid).
- Aitor Montoya Velasco (Madrid).

Estas dos personas vendrán a jugar a nuestra redacción el próximo día 24 de Abril junto a los dos seleccionados de la revista Playmanía. El finalista viajará el 3 de Junio a Zurich (Suiza) para representar a España en la gran final donde COMPETIRÁ POR EL VIAJE A SIDNEY.

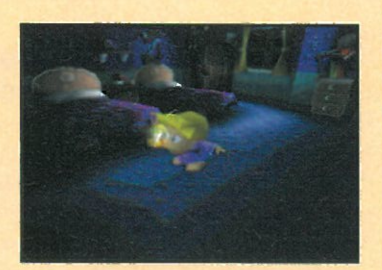


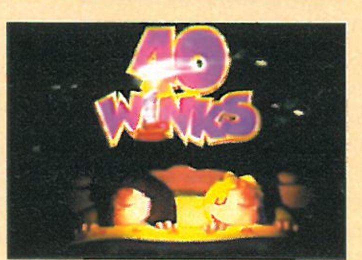
Si deseas más información de este concurso mira las bases publicadas en Hobby Consolas nº102 y Playmanía nº14

Trucos

40 WINKS

DOS BUENOS CÓDIGOS:
¿Recordáis esa frase tan famosa?: "Se está mejor en casa que en ningún sitio". En el caso de este juego, no puede ser mayor verdad, ya que la única manera para que funcionen los trucos es introducirlos en tu propia casita. Para hacerlo primero tendrás que pausar, después pulsa SELECT y presiona: IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA., DCHA. para contar con 40 duendecillos salvados, o CIRCULO, L1, L2, L1, L2 para obtener todas las llaves de los sueños. Ahora ya podéis dormir tranquilos...





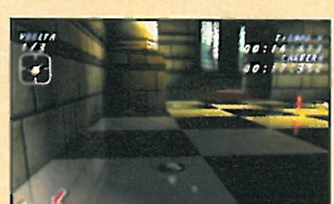
EL RESTO:
El resto de códigos podrás introducirlos en cualquier momento pero con las mismas condiciones (el juego pausado y presionando SELECT).
50 Zzz's: DCHA., L1, ARRIBA, R1, L1
10 Lunas: ARRIBA, L2, IZQ., R2, IZQ.
Modo Cabezón: L1, ARRIBA, DCHA., L2, ARRIBA
40 Dientes: ABAJO, R2, L1, ARRIBA, R2

RE-VOLT

TODOS LOS CIRCUITOS:
Cuando actives este código no te lo podrás creer. Podrás jugar en todos y cada uno de los circuitos, y no sólo en modo normal, sino también en modo Espejo. Activarlo es tan sencillo como introducir como nombre la palabra "TRACTION". Ya nos contarás que tal te ha ido.



OTROS NOMBRES:
Aunque ese sea el nombre más conocido, hay otros con los que seguro que te divertirás de lo lindo. Por ejemplo:
MAGGOT: utilizando este nombre jugarás con miniaturas de coleccionista en lugar de con coches de juguete.
Si pones YUEFO como nombre, podrás volar, ya que conducirás un platillo volante.

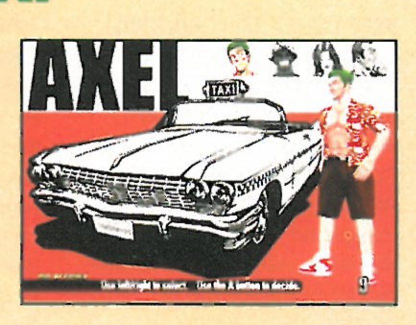






CRAZY TAXI

MODO EXPERTO:
Acceder a este modo de juego es tan sencillo que no te lo podrás creer. Bueno, de hecho es casi tan sencillo como complicado el juego cuando activas este truco. Debes presionar L+R+ START antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que en la parte inferior aparece la palabra Expert, indicando que el truco ha funcionado. Cuando comiences a jugar, verás que no tienes ni flechas que te guien ni el fin del trayecyo indicado.



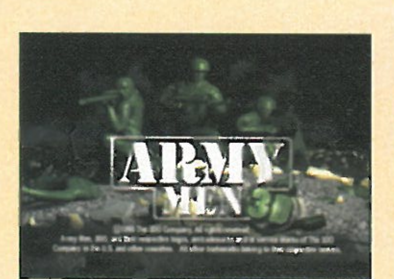




ALGO MENOS DIFÍCIL:
Si no quieres complicarte tanto las cosas tienes la opción de deshacerte de uno sólo de los tipos de flechas. Si quieres que sea la que indica el destino, debes presionar L+START antes de que aparezca la pantalla de selección de taxista. Si es la que indica el camino, presiona R+START. A por los clientes!

ARMY MEN 3D

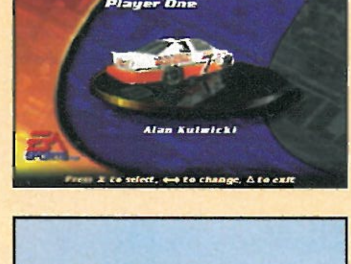
INVENCIBILIDAD:
Ese truco que todos esperábais con impaciencia ya está aquí. Comienza una partida y dale a la pausa. Ahora, rápidamente, pulsa CUADRADO, CÍRCULO, L1 y después, simultáneamente, L1 y L2. Si has introducido el código bien, verás el truco anunciado en la pantalla, aunque te advertimos que tendrás que repetirlo varias veces. Pero este truco tiene un problema, y es que sólo serás invencible en ese nivel. Así que no se te puede olvidar introducirlo cada vez que comiences una nueva misión. ¡Buena suerte, soldado!





NASCAR 2000

LA MEJOR OPCIÓN:





Siempre que escogemos un coche apenas nos fijamos en una cuestión básica: su propietario. Porque una cosa es cierta, y es que los mejores coches han de venir siempre acompañados de grandes pilotos. Para que no te falte ni uno sólo de ellos, te damos estos trucos. Activarlos es asegurarse la mitad de la victoria y una carrera apasionante. Sitúa el cursor sobre la opción Select Car y pulsa cualquiera de estos códigos, pero rápidamente, ya que si lo haces en más de 4 segundos no conseguirás resultados.

Alan Kulwicki: L1, R1, L2, R2, CUADRADO, R1, L1, R2, L2, CÍRCULO
Benny Parsoon: L1, R2, R1, L2, CUADRADO, R2, L1, R1, L2, CÍRCULO
Cale Yarbaro: L1, L2, R1, R2, CUADRADO, R1, R2, L1, L2, CÍRCULO
Davey Allison: R1, L1, R1, L1, CUADRADO, R2, L2, R2, L2, CÍRCULO
David Pearson: L1, R1, R2, L2, CUADRADO, R1, L1, L2, R2, CÍRCULO
Raceway Park: L1, L1, R1, R1, CUADRADO, L2, L2, R2, R2, CÍRCULO

TRICK'N SNOWBOARDING

NUEVOS PERSONAJES:







Pero no se trata de unos cualquiera. Son nada más y nada menos que los protagonistass de Resident Evil: Leon, Claire y Zombie Cop. Para jugar con ellos en un ambiente bastante menos tétrico del que estamos acostumbrados a verlos, pulsa TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CUADRADO, CÍRCULO en la pantalla del título. Luego selecciona el modo de juego Free y, en la pantalla de selección de corredor, pulsa R2 o L2 para poder acceder a ellos. Seguro que los incondicionales seguidores de Resident Evil (que, nos consta, son muchos) estaran encantados.

MORTAL KOMBAT GOLD

LOS CÓDIGOS:









Seguro que todos conocéis estos códigos, porque se han convertido en toda una tradición, no sólo en el MK, sino en más juegos. Como sabeis, debeis introducirlos en la pantalla de Vs. del modo dos jugadores, modificando las cifras que aparecen en la parte inferior de la pantalla. El tiempo es reducido, así que debéis hacerlo rápidamente. El primero de los los números se modifíca pulsando A en el primer mando, y el cuarto con el mismo botón del segundo mando. Presiona L (primer o segundo pad) para modificar el segundo y cuarto dígito. Para los dos que quedan debéis pulsar B en el primer mando (si es el que está en la tercera posición) o del segundo, si es el de la sexta.

Muerte de un golpe: 123 123
Modo Noob Saibot: 012 012
Comenzar con armas alternativas: 222 222
Lluvia roja: 020 020
Kombat explosivvo: 050 050
Casi invencible: 002 002
Derribar:100 100
Máximo daño: 010 010
Derribar y máximo daño:110 110
Armas alternativas: 111 111
Comenzar con armas: 444 444
Cualquier arma: 555 555
Kombat silencioso: 666 666
Grandes cabezas: 321 321
Escenario Goro's Lair: 011 011
Escenario Elder God's: 033 033
Escenario Tomb: 044 044
Escenario de Lluvia: 055 055
Escenario Snake: 066 066
Escenario The Well (Scorpion): 022 022
Escenario del Templo de Shaolin:101 101
Escenario del Bosque: 202 202
Escenario Prisión: 303 303
Escenario de Hielo: 313 313







24.990

VOLANTE FORCE RS

6.990

PALANCA RS SHIFTER

ACELERA A TOPE

EL ÚNICO VOLANTE MULTIPLATAFORMA QUE PODRÁS UTILIZAR EN TODOS LOS SISTEMAS ACTUALES Y FUTUROS SÓLO REEMPLAZANDO EL CARTUCHO



6.990

PALANCA RS SHIFTER



19.990

VOLANTES DISPONIBLES

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC



4.990

CARTUCHOS DISPONIBLES

- PLAYSTATION
- NINTENDO 64
- PC

IMPUESTOS INCLUIDOS



VOLANTE MULTIPLATAFORMA + CARTUCHO

19.990





INFORMACIÓN 902 17 18 19

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS





MODO ESPEJO:
Ya sabes que esta es una de las mejores maneras para ampliar un juego que de otra manera se te hubiera quedado un poco pequeño. Para activarlo sólo debes introducir en la pantalla de nombre del modo Championship las palabras OPPOSITE LOCK. Es sencillo y seguro que ahora ves más ampliadas las posibilidades de este entretenido juego.

BATTLE TANK



MODO SUICIDA:
Si lo que quieres es acabar con tu tanque en un instante, presiona al mismo tiempo durante el juego IZQ.-C, DCHA.-C, ABAJO-C, ARRIBA-C y volverás a empezar. Ya sabemos que no tiene demasiada utilidad pero en cuanto a trucos, como en cualquier otra cosa en este mundo, hay de todo y hoy le ha tocado a éste.

VIRTUA STRIKER 2

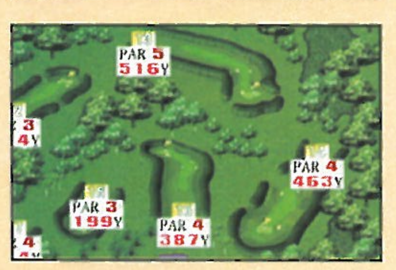




DOS ESTADIOS NUEVOS:
Si comienzas un partido desde la opción Match Play podrás seleccionarr un estadio. Lo cierto es que entre los cinco que hay para elegir, no se encuentra ninguno demasiado espectacular, pero para eso estamos nosotros. Con este truco conseguirás que aparezcan dos nuevos estadios muy grandes. En la pantalla de selección de estadio, presiona START y pulsa A. Dependiendo sobre cual te hubieras situado accederás a uno o a otro.

TEE OFF GOLF





EL ZOOM:
Cuando seleccionas un campo, la mayor parte de las veces no sabes a que te puedes enfrentar. Para verlo (por lo menos un poco más cerca) pulsa los botones R y L para alejar o aumentar el zoom. Y si pulsas B, quitarás los marcadores para poder verlo todo más claro.

NUEVO PERSONAJE:
Ya sabes que cada vez que terminas ganando un torneo obtienes personajes y más ventajas. Esto no lo podemos cambiar, pero si podemos hacer que mates dos pájaros de un tiro. Comienza el modo World y salva en el hoyo 15 (siempre y cuando vayas ganando, claro). Termina venciendo. Después de los créditos habrás obtenido un nuevo personaje, bola y club. Si ahora comienzas de nuevo el hoyo 15 y ganas, como antes, recibirás otro. Sigues teniendo que trabajar bastante para activarlo, pero creemos que merece la pena.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE





DOS NUEVAS OPCIONES:
Cuando comienzas a jugar te piden que introduzcas un password. Si no lo haces, no ocurre nada, pero si utilizas el que te vamos a dar ahora notarás como puedes seleccionar las categorías Blood y Fatalities (en la pantalla de configuración del juego, dentro de las opciones). Como veréis es un truco especialmente indicado para los amantes de los combates a vida o muerte.
El password es el siguiente: TRIÁNGULO, CÍRCULO, X, X, CUADRADO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CUADRADO. Que lo disfrutéis a fondo.

¿Por qué Centro MAIL?





Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos los videojuegos.



Porque
nos esforzamos para ofrecerte continuamente los **mejores precios**.



Porque
si buscas **juegos baratos**, tenemos miles de juegos a precios increíbles.



Porque
disponemos de una **Tarjeta de Socio** gratuita con la que podrás participar en promociones y sorteos exclusivos, obtener descuentos y recibir nuestro Catálogo directamente en tu domicilio.



Porque
nos puedes **encargar cualquier producto** que esté a la venta y pasar a recogerlo cuando te venga bien.

Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes, que renovamos constantemente.



Porque
nos puedes **reservar** tus juegos favoritos antes de que salgan para que no te quedes sin ellos.

Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todos nuestros productos y realizar pedidos.

Porque
tenemos todas las **novedades** que salen a la venta y, generalmente, los **primeros**.



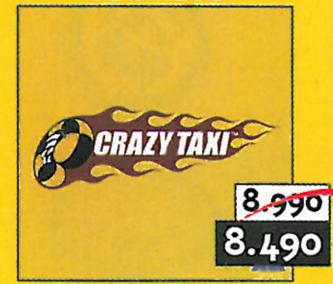
y porque
somos la **primera cadena especialista** en informática y videojuegos de España y eso no se consigue fácilmente.

Centro MAIL te da más. No te conformes con menos.

EXIT




Pedidos por Internet
www.centromail.es

CRAZY TAXI

~~8.990~~ 8.490

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER

~~9.990~~ 8.990

NBA 2K

~~8.990~~ 8.490

RAYMAN 2

~~8.990~~ 8.490

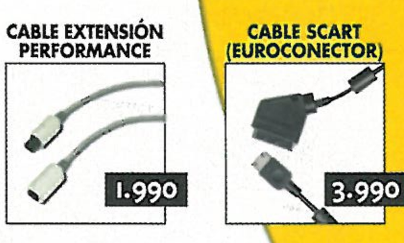
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

~~9.990~~ 8.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.

DREAMCAST

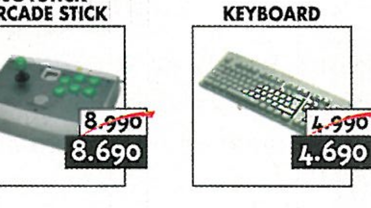
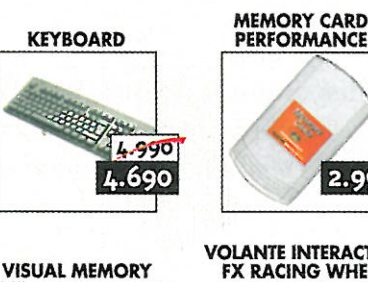
39.900



- **CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE** – 1.990
- **CABLE SCART (EUROCONECTOR)** – 3.990




- **CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD** – 4.490 (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)
- **CONTROLLER** – ~~4.990~~ 4.690


- **JOYSTICK ARCADE STICK** – ~~8.990~~ 8.690
- **KEYBOARD** – ~~4.990~~ 4.690
- **MEMORY CARD PERFORMANCE** – 2.990
- **MOTION PAK PERFORMANCE** – 2.990
- **MUEBLE DREAM STATION DC/PSX** – 4.900



- **VIBRATION PAK** – ~~3.990~~ 3.790
- **VISUAL MEMORY** – ~~4.990~~ 4.490
- **VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL** – 10.490
- **VOLANTE RACE CONTROLLER** – ~~10.990~~ 9.990
- **VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W.** – ~~13.990~~ 12.490





- **AEROWINGS** – ~~8.990~~ 8.490
- **ARMADA** – ~~8.990~~ 8.490
- **DEADLY SKIES** – ~~9.490~~ 8.490
- **ECW HARDCORE REVOLUTION** – ~~8.990~~ 8.490
- **EVOLUTION** – ~~8.990~~ 8.490
- **F1 WORLD GRAND PRIX** – ~~8.990~~ 7.990





- **FIGHTING FORCE 2** – ~~8.990~~ 8.490
- **MARVEL VS CAPCOM** – ~~8.990~~ 8.490
- **MDK 2** – ~~8.990~~ 8.490
- **MONACO G. P. RACING SIMULATION 2** – ~~8.990~~ 6.990
- **NBA SHOWTIME** – ~~8.990~~ 5.990
- **PSYCHIC FORCE 2012** – ~~8.990~~ 8.490



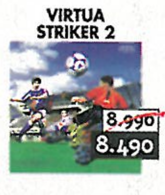


- **RE-VOLT** – ~~8.990~~ 8.490
- **RED DOG** – ~~8.990~~ 8.490
- **SEGA RALLY 2** – ~~8.990~~ 8.490
- **SHADOWMAN** – ~~8.990~~ 7.990
- **SNOW SURFERS** – ~~8.990~~ 8.490
- **SONIC ADVENTURE** – ~~8.990~~ 8.490






- **SOUL CALIBUR** – ~~8.990~~ 8.490
- **SOUL FIGHTER** – ~~8.990~~ 8.490
- **SPEED DEVILS** – ~~8.990~~ 6.990
- **SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING** – ~~8.990~~ 6.990
- **TEE OFF** – ~~8.990~~ 8.490
- **THE HOUSE OF THE DEAD 2** – ~~8.990~~ 8.490


- **TOY STORY 2** – ~~9.990~~ 8.490
- **UEFA STRIKER** – ~~8.990~~ 5.990
- **VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE** – ~~9.990~~ 9.490
- **VIRTUA STRIKER 2** – ~~8.990~~ 8.490
- **WILD METAL** – ~~9.990~~ 8.490
- **WORLDWIDE SOCCER 2000** – ~~8.990~~ 7.990

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



CONTROLLER DUAL SHOCK — AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE — ~~4.500~~ 4.190

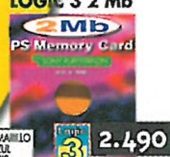


JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX — 3.990

PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM* — ~~23.900~~ 21.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.



MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb — AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO — 2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb — 3.990



MEMORY CARD SONY — TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA, GRIS — ~~2.100~~ 1.990




MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — ~~5.990~~ 5.900

PACK PERIFÉRICOS — ~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN — 4.990

RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990




VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT — 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — ~~10.990~~ 10.490



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO — ~~6.590~~ 4.990



Juego	Antes	Precio
ACE COMBAT 3	~~8.490~~	7.990
BICHOS	~~3.990~~	3.490
COLIN McRAE RALLY	~~4.990~~	4.490
COLONY WARS 3: EL SOL ROJO	~~4.990~~	4.490
COOL BOARDERS 4	~~7.490~~	6.990
CRASH BANDICOOT 3	~~3.990~~	3.490
FEAR EFFECT	~~8.990~~	8.490
FINAL FANTASY VII	~~3.990~~	3.490
FINAL FANTASY VIII	~~9.990~~	8.490
GRAN TURISMO	~~3.990~~	3.490
GRANDIA	~~7.995~~	7.490
HERCULES	~~3.990~~	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	~~3.890~~	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	~~9.490~~	8.490
MEDIEVIL	~~3.990~~	3.490
MEDIEVIL 2	~~cons.~~	cons.
MICKEY'S WILD ADVENTURE	~~3.990~~	3.490
MOTO RACER 2	~~3.990~~	3.690
PRIMERA DIVISIÓN STARS	~~7.990~~	7.490
RALLY CHAMPIONSHIP	~~7.990~~	7.490
RAYMAN	~~3.290~~	2.990
RESIDENT EVIL 2	~~4.490~~	3.990
ROAD RASH JAILBREAK	~~7.990~~	7.490
ROLLCAGE STAGE 2	~~4.990~~	4.490
SPYRO THE DRAGON	~~3.990~~	3.490
SUPERBIKE 2000	~~7.990~~	7.490
TEKKEN 3	~~3.990~~	3.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	~~8.990~~	4.990
TOMB RAIDER III	~~8.990~~	4.990
TOY STORY 2	~~8.990~~	8.490












F1 2000 — ~~7.990~~ 7.490



GRAN TURISMO 2 — ~~9.990~~ 8.490



ISS PRO EVOLUTION — ~~9.490~~ 8.490



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS — ~~8.990~~ 8.490



SYPHON FILTER 2 — ~~cons.~~ cons.



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de abril.

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 [illegible]

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N — TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JÚPITER — TEL: 966 813 10[illegible]

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B — TEL: 965 397 997

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 — TEL: 950 2[illegible]0 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 — TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VIA PÚNICA, 5 — TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 92[illegible]

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ, C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ÀNGEL GUIMERÀ, 21 — TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D — TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN — TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 05[illegible]

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 — TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N — TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 — TEL: 974 230 [illegible]

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 2 — TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 — TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 91[illegible]78 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N — TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15 — TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N — TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N — TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10, PARQUE DE ACTIVIDADES — TEL: 962 950 951

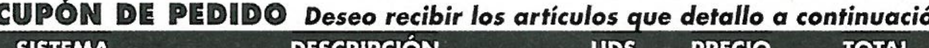
VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 — TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 — TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-04-2000 **HBC**

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ____________ C.P. ______
Provincia ____________ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

GAME

EXIT

FATAL JUDGEMENT Silent Scope 2

Tiradores de élite

El popular género de los juegos de disparo alcanzó un hito hace unos meses con el lanzamiento de un sensacional simulador de francotirador. Ahora nos llega la segunda entrega de aquel excelente «Silent Scope».

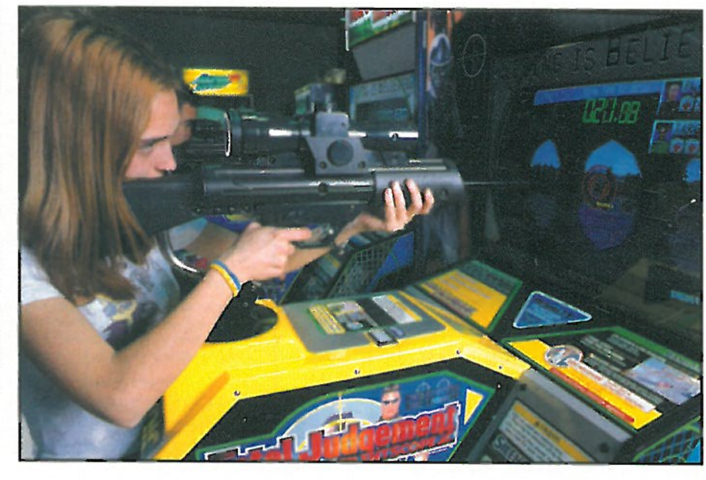
Konami consiguió crear con «Silent Scope» un efecto muy real de la simulación de los tiradores de precisión gracias a un mueble que incluía un espectacular rifle y a un sorprendente efecto de zoom realizado mediante un astuto truco de programación: la pantalla nos muestra la imagen de la escena real, mientras que por la mirilla disponemos de un pequeño círculo superaumentado del lugar al que estamos apuntando. El efecto resultante es sensacional y muy realista.

Con esta base, Konami nos presenta ahora la segunda entrega, cuya principal novedad reside en la opción para dos jugadores, que pueden participar enfrentándose entre ellos o disfrutando de un modo historia cooperativo. Además, el juego ofrece también un modo entrenamiento, en el que ambos jugadores pueden competir disparando a unas dianas por ver quien hace gala de la mejor puntería.

En cuanto al juego, ahora nos encontramos con un mayor dinamismo, basado en continuos movimientos de cámara, y más escenas pregrabadas que sirven de hilo conductor en el modo historia. Una excelente oferta para los jugadores de gatillo fácil.

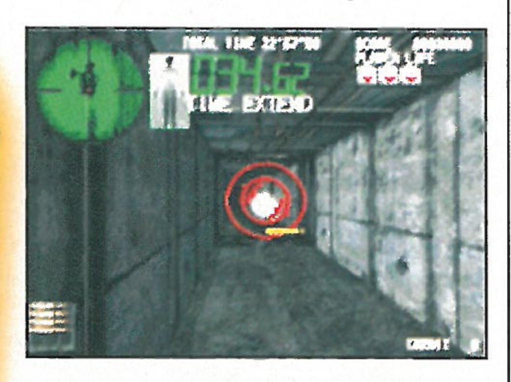
NOVEDAD EN ESPAÑA

El gran atractivo de este juego sigue siendo el espectacular rifle y el efecto tan realista que supone apuntar por la mirilla y disponer de un potente zoom que nos muestra una imagen aumentada del objetivo.





Los continuos movimientos de cámara aportan un gran dinamismo al juego, aunque a veces cueste localizar blancos.



En la esquina superior izquierda disponemos de la misma imagen que se muestra a través de la mirilla, y de un icono que marca el lugar del blanco.



En esta segunda entrega la diversión ha aumentado gracias a la inclusión de una opción para dos jugadores simultáneos y más modos de juego.



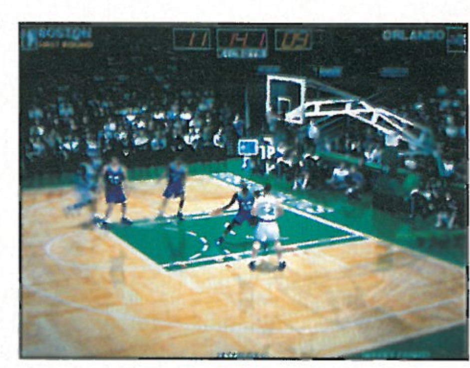
Virtua NBA



NOVEDAD EN ESPAÑA

Los especialistas deportivos de Sega siguen enganchados a la NBA. Acaba de aparecer «NBA 2K» en Dreamcast, y ya tenemos otro juego de basket en los salones.

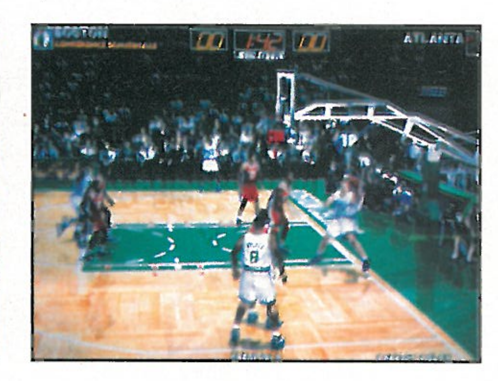
Aunque a la hora de la verdad, salvo por estar basados en la NBA y por su impresionante calidad gráfica, poco tienen que ver. Porque este «Virtua NBA» recupera el estilo arcade de juegos como «Virtua Striker» en fútbol, para ofrecer un arcade orientado sobre todo hacia el espectáculo. Esto supone una simplificación del control (tan sólo dos botones y el joystick) que, todo hay que decirlo, ha salido peor parado que en el juego de Dreamcast al que hacíamos referencia.
Los jugadores tardan un pelín más de lo normal en responder y los movimientos son algo limitados. Claro que a la hora de ofrecer canastas impresionantes, este juego se queda solo. Un arcade en toda regla.





El juego ofrece un nivel técnico impresionante, colocando en pantalla unos jugadores enormes que se mueven de maravilla.





Se trata de un auténtico clásico, pues su origen se remonta casi veinte años atrás, pero la saga Vampire Hunter ha vuelto a ponerse de moda gracias al estreno de un nuevo anime y un juego para PlayStation.

Vampire Hunter D



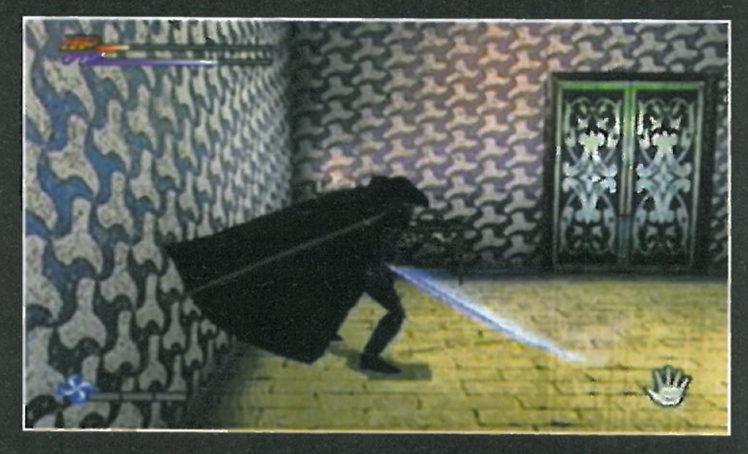
A muchos de vosotros quizás os suene bastante **Vampire Hunter D**, ya que no hace demasiado tiempo Manga Films reeditó esta película en nuestro país. Esto no quiere decir que este largometraje sea una producción nueva, ya que cuenta con la nada despreciable cifra de 16 años de antigüedad, pero eso sí, tiene una animación increíblemente buena para la fecha en la que salió.
La fama de Vampire Hunter D se debe a dos grandes factores: el primero es la gran calidad que posee toda la película, y el segundo, y creo que mas importante, es el trabajo de **Yoshitaka Amano**, quien lleva a cabo los diseños de los personajes.
Como todos sabréis, Yoshitaka Amano es uno de los ilustradores más famosos de todo Japón, ya que sus dibujos son considerados obras de arte (personalmente creo que sus trabajos no son tan buenos, mostrando un dibujo bien elaborado, pero un poco "feote" y bastante atípico). Pero bueno, sobre gustos...
La fama de este artista creció bestialmente cuando la prestigiosa compañía Square le brindó la posibilidad de crear los diseños de personajes de dos juegos de la saga **Final Fantasy** (entregas V y VI, aunque mas tarde realizaría también una serie de ilustraciones basadas en los protagonistas de la cuarta entrega).
Vampire Hunter D no empezó con ningún manga, y ni tan siquiera con la película anteriormente comentada.
El inicio de esta historia fue creado por **Hideyuki Kikuchi**, un escritor de novelas que consiguió una gran fama con historias de terror, siendo Vampire Hunter D su obra cumbre, la que lo consagró como uno de los mas relevantes escritores de Japón. Años después, decidió pasar esta historia al formato vídeo. Cuando van a cumplirse casi dos décadas de la salida de la primera historia, Vampire Hunter D vuelve a estar de moda, ya que recientemente ha aparecido un nuevo largometraje basado en la tercera novela de esta saga, y también un juego para PlayStation que capta con total fidelidad el espíritu y la ambientación de estas historias.

El juego

Aunque acaba de ser editado en España, **Vampire Hunter D** para PlayStation salió en Japón prácticamente a la par que la última película, estando basado íntegramente en ésta.
En este mismo número de HC habréis encontrado el comentario de la versión PAL del juego, pero no me resisto a contaros algunas cosas acerca del mismo. El mecanismo es muy parecido al de aventuras al estilo **Resident Evil**, presentando a los personajes en 3D superpuestos sobre escenarios renderizados.



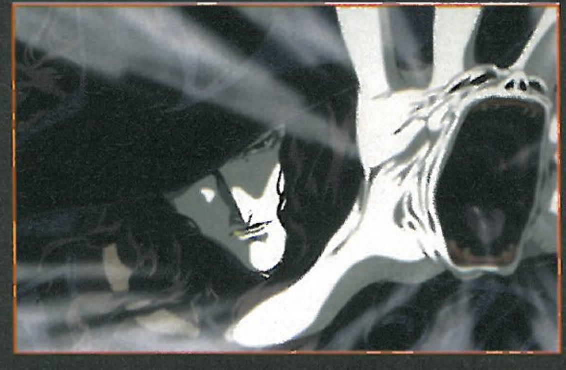
El juego no presenta ningún aspecto novedoso, es más, en muchas ocasiones se hace bastante repetitivo y deberemos limitarnos a ir buscando por todas las habitaciones el castillo las llaves que necesitamos para ir abriendo sucesivas puertas. Los movimientos del personaje son bastante torpes y difíciles de manejar y los ataques con la espada son muy poco útiles, y no es extraño que salgamos heridos en cada enfrentamiento



que tengamos contra cualquier monstruo, ya sea grande o pequeño.
En definitiva, un juego algo bajo de originalidad y bastante decepcionate de programación, pero que se hace imprescindible para todo seguidor de la serie Vampire Hunter D.
Como único aspecto destacable del juego encontramos los vídeos realizados en 3D que muestran las mismas escenas de la película de animación.

Las películas

El primer film vio la luz en el año 1986 de la mano de **Toho International**, la más importante productora de anime por aquellas fechas, otorgandole al film una excelente animación, que lógicamente hoy por hoy se queda bastante anticuada y pobre, pero que en su fecha fue realmente impactante.
La trama comienza en el año 12.090, en un futuro extremadamente lejano en el que los humanos conviven aterrorizados junto a todo tipo de bestias y monstruos.
En un pequeño poblado a los pies de un gigantesco castillo vive Doris, una chica que quedó huérfana ya que su padre, cazador de hombres-lobo murió a manos de uno de estos.
Doris no vive sola, ya que tiene a su hermano menor Dan conviviendo en la granja que les dejó su padre como única herencia.
El problema viene cuando el conde Lee, un descendiente de Drácula que vive en el castillo que esta junto al poblado, decide que la nueva humana que quiere tener a su lado es Doris, y todos los aldeanos de las proximidades saben que cuando Lee quiere una cosa, nada le puede parar. Bueno, casi nada, ya que D, el héroe de esta historia le parará los pies de una vez por todas.
D es un **Dantil** (humano-vampiro) que mantiene una continua lucha interior entre su lado humano y vampiro, prevaleciendo casi siempre su lado bueno.
D sólo tiene un cometido en su vida que consiste en matar a todo vampiro que se cruce en su camino, ya que piensa que si termina con toda esta raza, nadie tendrá que pasar por el enorme sufrimiento que él experimenta, y como no podía ser de otro modo, nuestro héroe ayudará a la pobre Doris luchando contra el conde Lee.



La primera película de Vampire Hunter D está considerada como uno de los clásicos del anime y sorprende por su calidad, pese a los dieciséis años transcurridos.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE ESTA PELÍCULA SON:

D: un Dantil que vaga por todo el mundo en busca de maldad, con el único propósito de erradicarla totalmente de la tierra, con especial atención hacia los vampiros, raza que quiere exterminar por completo (aunque el también sea medio vampiro). Una de sus manos posee vida propia, siéndole de gran ayuda, ya que salvó a D de la muerte varias veces.

Doris: la chica mas deseada por el conde Lee de todas las del poblado. Con la ayuda de D, intentará salir de su oscuro destino, que sería el de casarse con el temible Conde.

Ramika: hija del conde Lee, siempre le reprocha a su padre sus continuas mezclas con mujeres humanas, manchando así la pureza de sangre de la que toda su estirpe hace gala, desconociendo que ella misma fue fruto de una de estas mezclas.

En cuanto a la **segunda película** fue editada el pasado año y lógicamente posee una animación y dibujo mucho mejor que su antecesora.
El film esta dirigido por **Yoshiaki Kawajiri** y los diseños nuevamente están a cargo de Yoshitaka Amano, mostrando a unos personajes menos estilizados de los que nos tiene acostumbrados, pero manteniendo su extraña y deformada visión del dibujo.

Libros de Ilustraciones

Una obra que posee a un diseñador de personajes tan famoso, está prácticamente obligada a tener libros de ilustraciones. Hasta mis manos han podido llegar dos de ellos, que poseen multitud de ilustraciones a color y b/n del extravagante autor. Ambos están basados en los diseños de la anterior película, por lo que ya tienen algún tiempo.
Las ilustraciones, pese a que no son de mi agrado, he de reconocer que están bastante bien realizadas, con un magistral uso del color , formando dibujos de trazos largos y finos.
Un libro sólo apto para gente muy selecta ya que sus ilustraciones no tienen nada que ver con el típico dibujo manga, acercandose mucho mas a un estilo de dibujo europeo.



Finalizando...

Sin duda estamos ante un juego manga regularcito, aunque si tenemos en cuenta que la gran mayoría dejan bastante que desear, la verdad es que no está tal mal. Supongo que la importante crecida de títulos de los dos últimos años nos ha vuelto demasiado exigentes...

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

HOBBY SHOPPING



-IMPORTACION USA/JAPON
-ALQUILER PC, PSX, CD, N64 Y PS2
-ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
-DESCUENTOS A TIENDAS

C/ Fernando el Católico 50
28015 MADRID Tlf/fax: 91 549 4403
MONCLOA gamelandmad@yahoo.es



Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!



C/ GALILEO 16 METRO ARGUELLES
TELEFONO 91-446 39 60 CP 28015

DREAMCAST	ESPECIALISTAS EN IMPORTACION JAPON Y USA : PS-2	PLAYSTATION
GUNBIRD 2	TEKKEN	DRAGON QUEST VII
CARRIER	DEATH OR ALIVE 2	VAGRANT STORY
KICK OFF 99	GRAVIUS	RAY CRISIS
DEATH OR ALIVE 2 USA	KESEN	METAL SLUG
AERO DANCING F		KICK OFF 99
MARVEL 2		STRIDER

PLAYSTATION 2 : ¡¡YA A LA VENTA!!

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS

DISCORDER: JUEGOS EN RED



DREAM MASTER
C/ LUNA, Nº 19 CP. 28004 MADRID.
TLF: 91-522-82-05 / 91-360-40-53 MOVIL: 696-18-11-85
HORARIO: DE 11:00 A 14:00 Y DE 17:00 A 21:00 De lunes a sabado.

DREAMCAST	PLAYSTATION 2	NEO GEO
SEGA GT	DRUM MANIA	MARK OF THE WOLVES
DEAD OR ALIVE 2	G.T. 2.000	METAL SLUG 2 Roun (N.G.P)
K.O.F. 99 EVOLUTION	TEKEN TAG	
CARRIER	DEAD OR ALIVE 2	**SATURN**
POWER STONE 2	RIDGE RACER V	STREET FIGTER ZERO 3
CODE VERONICA	STREET FIGHTER EX3	DUNGEON AND DRAGONS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACION DE TODOS LOS SISTEMAS 16, 32, 64, 128 BITS

PSX2 + 2 JUEGOS + MEMORY + MANDO + REGALO

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.



MARQUÈS DE SENTMENAT, 22-24
08014 BARCELONA · TEL. 93 330 40 98





Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 629 118151

POCKET STATION PSX: 9.990
ACTION REPLAY PSX: 3.990
Cable LINK (NEO GEO P.-DC): 3.990

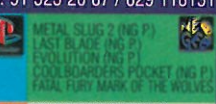
PLAYSTATION 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
RIDGE RACER V
S FEX3
DRUM MANIA
TEHE BOUNCER
GRADIUS III Y IV
DEATH OR ALIVE 2
KESSEN
DRIVING EMOTION TYPE-S
ETERNAL RING
GOL PARADISE
DARK CLOUD

PRECIOS: CONSULTAR

METAL SLUG X
STRIDER I & II
RAY CRISIS
KOF'99
DRAGON QUEST VII

METAL SLUG 2 (NG P)
LAST BLADE (NG P)
EVOLUTION (NG P)
COOLBOARDERS POCKET (NG P)
FATAL FURY MARK OF THE WOLVES

D&D COLLECTION
MARVEL VS SF
VAMPIRE SAVIOR
FINAL FIGHT REVENGE
STREET FIGHTER ZERO 3



DEATH OR ALIVE 2 USA
MARVEL VS CAPCOM2
KOF '99 EVOLUTION
CARRIER
AERO DANCING F

OFERTA NEO GEO POCKET CONSOLA + JUEGO KOF R2 POR 21.000 PTS.

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS. TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN PSX, SATURN, NINTENDO 64, DC,NEO GEO CD, Y NEO GEO POCKET

GAME MASTER

GRAN VIA 86-(EDF. ESPAÑA)
LOCAL-31
28013
MADRID
TEL/FAX-91 548 42 21

GRAN VIA 80-2º PLANTA
Nº-208
28013
MADRID
TEL/FAX-91 547 01 84




PLANET GAME
COMPRA - VENTA - ALQUILER
PLAYSTATION, NINTENDO 64, PC, GAME BOY
OFERTAS INAUGURACIÓN


GAMESOFT
PLAYSTATION - DREAMCAST - NINTENDO 64 - GAMEBOY - PC
VISITA CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS EN MADRID
CENTRO
C/ Tres Cruces 6
Tel. 915223244
VALLECAS
C/ Sierra de Cadí 3
Tel. 914775981
RETIRO
C/ Alcalde Sainz de Baranda 7
Tel. 914096897
PROSPERIDAD
C/ Eugenio Salazar 47
Tel. 914169938
TETUÁN
C/ Pensamiento 14
Tel. 915714964
CIUDAD LINEAL
C/ Gutierrez de Cetina 12
Tel. 914076305
B. DEL PILAR
Pza. Fonsagrada 8
Tel. 917 308 196
COSLADA
C/ Manuel María de Zulueta 9
(Int. Pza. Mayor)
TELÉFONO CENTRAL DE PEDIDOS: 915 223 244
GARANTIZAMOS TODOS NUESTROS ARTÍCULOS
- Servicio técnico de reparación
- Madrid capital, entrega a domicilio (400 pts.)
- Envíos a toda España en 24h (750 pts.)
- Ofertas en PSX, DC, N64, Gameboy
- Compra, Venta, Cambio y Alquiler
- Todas las Novedades
- Juegos y Consolas de ocasión
- Periféricos y Accesorios
Presentando este anuncio obtendrás un dto. de 1000 pts. en compras superiores a 20.000 pts., de 600 pts en compras superiores a 5.000 pts. y de 300 pts.
en compras inferiores a 5.000 (OFERTAS NO ACUMULABLES)


Mundo Asia
Venta al publico y distribucion.
95 776 1405 Fax: 95 776 1226
Accesorios de Importación: PSX-DC
Web Internet: www.mundoasia.com
Kit Multisistema Dreamcast 3.000 Pts.
Accesorios:
Juegos Importación:
SEGA GT
CARRIER
VIRTUA COP 2
DAYTONA USA 2.000
Desde 10.000 Ptas.
Todos los Precios incluyen I.V.A.
Accesorios:


GRAN OPERACIÓN
CAMBIO- COMPRA- VENTA- ALQUILER
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
NINTENDO
NEO-GEO
LYNX
CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS
Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: 11- 1,30 y 17 a 20,30.
Teléfono: 945 148319
www.euskalnet.net/juegosmv
e-mail: juegosmv@euskalnet.net
10º ANIVERSARIO - OFERTAS


...y aquí también


GAME OVER




VIDEO-MANIA
ALQUILER Y VENTA
PLAYSTATION 2
RESERVALA YA
-PSX
-N64
-GB
-PSX IMP
-DC
-PC CD-ROM
-ACCESORIOS PSX Y DC
-ACCESORIOS DE IMPORTACION
-PELICULAS DE VIDEO
-D.V.D.
DISTRIBUCION A TIENDAS VIDEOCLUB Y PARTICULARES
TEL. 966526121
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA
TEL. 966526121
Solicita catalogo
ALICANTE
ALCOY
TARRAGONA


Infinity
Videojuegos & Accesorios
• Importacion (JAP / USA)
• Especialistas en FIGURAS :
• Servicio Tecnico PSX - DC
ENVIOS 24 H
Compra - Venta - Cambio - 2ª Mano
C/ Sierra Toledana nº23 - VALLECAS
<M> Nueva Numancia
<Bus> 141 , 113 , 8
91.437.49.79
Horario : 11 H - 14 H / 17:30 H - 21H


El mayor catálogo del sector con más de 2.000 referencias
en gi ne*
Engine Tecnology
Distribuidores de Videojuegos e Informática
TEL.: 902 364 463 - FAX: 913 801 912
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64
Microsoft Windows 95
GAME BOY COLOR


PROFESIONAL
¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?
Todo en NUEVO y 2ª MANO.
Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO
Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.
¡¡ Llámenos sin compromiso !!



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
Próxima apertura

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo LORCA
30600 - MURCIA
Tlf. 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
- envio a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Perez Galdos, 36 Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
Próxima apertura

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLIN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEON
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ANGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo LORCA
30800 - MURCIA
Tlf. 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN
02001-GUIPUZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marques de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

Juego	Precio
ACE COMBAT 3	7.990
ARMY MEN AIR ATTACK	7.490
ARMY MEN SARGE HEROES	7.490
ARMY MEN 3D	7.490
BATTLE TANX	7.490
COLIN McRAE RALLY 2	8.490
ERHGEIZ	8.490
F1 2000	7.490
FEAR EFFECT	8.490
GRAN TURISMO 2	8.490
ISS PROEVOLUTION	8.490
PRIMERA DIV. STARS	7.490
RESIDENT EVIL 3	8.490
ROLLCAGE STAGE 2	4.490
TARZAN	7.990
TOY STORY 2	8.490
TRACK & FIELD 2	8.490
UEFA CHAMPIONSHIP	8.490
ACTION MAN	8.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
CHAMP. MOTOCROSS	8.490
COLONY WARS	4.990
COOLBOARDERS 4	6.990
CRUSADERS	8.490
DRACULA	7.490
EAGLE ONE	7.490
FIFA 2000	8.490
FIGHTER MAKER	7.490
FIGHTING FORCE	3.990 !
FIGHTING FORCE 2	8.490
FINAL FANTASY VIII +CAMISETA +MEMORYCARD con fund + PORSTE	10.990
HARDCORE ECW	7.490
INT. KARATE 2000	7.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	7.490
KNOCKOUT 2000	7.490
LUCKY LUKE	3.990 !
MIDNIGHT IN VEGAS	7.490
MTV SNOWBOARD	8.490
MUSIC 2000	7.490
NBA LIVE 2000	7.490
NOFEAR MOUNTAINBIKE	8.490
PITFALL 3D	3.990 !
PROPINBALL	7.490
RALLY CHAMP.	7.490
READY 2 RUMBLE	7.990
ROAD RASH JAIL	7.490
SHADOW MADNESS	6.990
SOUTH PARK RALLY	7.490
SPACE DEBRIS	7.990
SPACE OPS	8.490
STAR IXIOM	4.490
SUPERBIKE 2000	7.490
TRASHER	8.490
TINY TANK	6.990
TOMB RAIDER IV	8.490
UEFA STRIKER	7.490
URBAN CHAOS	8.490
VAMPIER HUNTER	7.490
VICTORY BOXING	7.490
WORMS ARMAGEDD	8.490
CRASH BANDICOON3	3.490
GRAN TURISMO	3.490
NEED FOR SPEED III	3.990
RIDGE RACER 4	3.490
SPYRO	3.490
TOCA 2	4.490
TOMB RAIDER III	4.490

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)



CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
POKÉMON STADIUM +ESTUCHE LÁPICES 12.490
PLAYSTATION + DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION + DUAL SHOCK+ 1 MANDO + MEMORYCARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION DUAL SHOCK+ JOYPAD + MEMORYCARD 1Mb 23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION 12.990
12.490
VOLANTE V RALLY 2 9.490
VOLANTE SPEEDSTER
VOLANTE CONCEPT 4 14.490
VOLANTE TOPDRIVE 2 10.990
AVENGER 8.990
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
DUAL SHOCK 4.500
DEVASTATOR 3.990
VISION PAD AZUL ROJO VERDE AMARILLO 1.490
JOYPAD DUOSHOCK 2.790
MEMORYCARD 1Mb 1.590 AZUL ROJO VERDE NARANJA
MEMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100
GAME STATION 5.990
RATÓN SAMURAI PLASTATION 1.990
MARIO PARTY 2 9.490
PERFECT DARK 9.490
N64 BÁSICA 14.900
CONSOLA MARIO PACK 19.900
A BUGS LIFE 9.490
ARMORINES 9.490
BATTLE TANX 9.490
CASTLEVANIA 10.990
DONKEY KONG +EXPANSION PACK 11.990
INT. KARATE 2000 9.490
JET FORCE GEMINI 9.490
NBA JAM 2000 9.490
RAYMAN 2 9.490
RIDGE RACER 64 9.490
SOUTH PARK RALLY 9.490
TARZAN 10.990
TONI HAWK PROSKATER 10.990
TOPGEAR HYPERBIKE 10.990
TOPGEAR RALLY 2 10.990
TOY STORY 2 9.490
TUROK RAGE WARS 5.490
VIGILANTE 8 2nd 10.990
GAME BOY pocket COLOR
GAMEBOY COLOR 12.490
LINK CABLE GAMEBOY 1.590
GAMEBOY POCKET 7.990
POKÉMON 5.990
LIGHT PLAYER 1.390
CAMARA 3.990
MOCHILA GAMEBOY
PIKACHU 3.990
GAME & WATCH GAL.3 5.990
WARIO LAND 3 5.990
ALLSTAR TENNIS 2000 5.490
ARMY MEN 5.990
BATTLE TANX 5.490
CRAZY CASTLE 4 5.990
FIFA 2000 5.990
GRAND THEFT AUTO 5.490
INT. KARATE 5.990
RAYMAN 5.490
READY 2 RUMBLE 5.990
TARZAN 5.990
TRASHER 5.990
TONI HAWK SKATE 5.990
TOPGEAR RALLY 2 5.990
TOY STORY 2 5.990
TUROK RAGE WARS 5.990
ZORRO 5.490



M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
Quieres ver el FUTURO?
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
PlayStation
colin|mcrae|rally|2.0
syphon filter 2
MEDIEVIL II
F1 2000
fear effect
NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED
Y NO TE QUEDES SIN LOS EXITOS DEL MOMENTO...
TOY STORY 2
TOMB RAIDER TLR
GRAN TURISMO 2
RALLY CHAMPIONSHIP
PRIMERA DIVISION STARS
RESIDENT EVIL 3
SUPER-OFERTA
ARCADE>MAX
JOYSTICK DE ALTA CALIDAD
CON AUTO-DISPARO, MODOS 'TURBO' Y 'SLOW' INDIVIDUALES, MANDO DIRECCIONAL DE 8 VIAS Y PAD DE BOTONES GIRABLE.
OFERTA ESPECIAL de ABRIL...
OFERTA LIMITADA
3.490.-
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO nYko
Precios I.V.A. incluido - ofertas validas hasta 1-5-2000
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJA QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquiciar
965 71 71 27



NINTENDO
GAME BOY COLOR
TIENDAS
M·G·K
PERFECT DARK
MARIO PARTY 2
PROXIMAMENTE
METAL GEAR SOLID
ZORRO
RIDGE RACER 64
DAIKATANA
TOMB RAIDER T.L.R.
TONIC TROUBLE
RAYMAN
POKÉMON STADIUM
POKÉMON
¡Hazte con todos!
RAINBOW POWER LINK
CABLE UNIVERSAL 3-EN-1 PARA UNIR CONSOLAS GAMEBOY IGUALES O DIFERENTES
TERMINALES DUALES PARA JUEGOS MULTI-JUGADOR
1.590.-
¡PARA ENTRENADORES DE POKÉMON!
SOLO PARA GAME BOY COLOR
SUPER-OFERTA
4.790.-
HYPER>ALPHA64
MANDO AVANZADO + RUMBLE PAK DE 2 NIVELES + MEMORIA X4
TRANSFORMA TU GAME BOY COLOR CON nYko
BOOSTER>PAK
CARTUCHO EXPANSION DE 4 MEGAS
3.490.-
EXTENDER
CABLE DE 2 METROS
SUPER-OFERTA
995.-
CON GARANTIA DE CALIDAD E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
WORM LIGHT
LUZ BLANCA FLEXIBLE
NO NECESITA PILAS
¡FUENTE DE LUZ INAGOTABLE!
1.990.-
AHORA TAMBIEN EN GRIS TRANSPARENTE
SHOCK 'N' ROCK
3.990.-
ALTAVOCES ESTEREO, VIBRACIÓN, BATERÍA 10 HORAS Y CARGADOR
Dreamcast
CRAZY TAXI
TOMB RAIDER TLR
RAYMAN 2
nYko
3.990.-
DREAM>MASTER
MANDO TRANSLUCIDO CON TURBO Y SLOW INDEPENDIENTES ADEMAS DE BOTONES ADICIONALES PARA COMPATIBILIDAD FUTURA. 2 PUERTOS DE EXPANSION.
MEMORY>PAK 400 BLOQUES
DOBLE CAPACIDAD
X2
3.990.-
THUNDER>PAK VIBRACION
COMPATIBLE CON MANDOS NYKO Y SEGA
2.990.-
NBA 2K
A CORUÑA
C/. Méndez Pidal, 8
Tel. 981 23 30 42
ALICANTE
ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22
Tel. 965 91 62 86
TORREVIEJA: Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ALMERIA
ROQUETAS DE MAR: Avda. Roquetas, 245
Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
MERIDA: Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Gran Vía, 1087
Tel. 932 78 23 87
Bernard Metge, 6-8
Tel. 932 78 07 69
CARTAGENA
CARTAGENA: Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN: C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
Avda. Jesus Rescatado, 2
Tel. 957 76 46 12
GIRONA
BLANES: C/. Horta D'en Creus, 40
Tel. 972 35 24 84
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
LLEIDA
Corregidor Escofet, 16
Tel. 973 22 10 64
LUGO
C/. Guardias, 5-7 Centro
Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS: C/. Roberto Baamonde, 54
Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES: C/. Toledo, 1
Tel. 91 881 44 41
S. SEBASTIAN
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PROXIMAMENTE Centro Comercial PRYCA
SEVILLA
C/. Muñoz Seca, 26
Tel. 954 575 827
ECIJA: C/. Arroyo, 9
Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
C/. Mallorca, 37 bajo dcha.
Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n
Tel. 961 79 52 22
XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105

GANADORES CONCURSO “DONKEY KONG 64”

JUEGO DONKEY KONG 64 (N64)

FERNANDO GOMEZ MARCOS	ALAVA	JOSE E. BARO QUERALT	LERIDA
PEDRO A. PEREZ GUTIERREZ	ALICANTE	JORDI RIUS ALSINA	LLEIDA
CHRISTIAN PEREZ BALLESTER	ALICANTE	JOSEP F. DE DIOS SANS	LLEIDA
ALEJANDRO HERNANDEZ AYALA	ALICANTE	DAVID MATA GONZALEZ	MADRID
GINES R. LIZARAN PARRA	ALMERIA	ALBERTO SANCHEZ SERRA	MADRID
DIEGO J. PARRA GARCIA	ALMERIA	DIEGO J. ROS MARTIN	MADRID
ESTHER MUÑOZ ESCRIBANO	BARCELONA	ARTURO DE LA PAZ LOPEZ	MADRID
MANUEL LOBATO FUNES	BARCELONA	GUILLERMO ROMERO FDEZ.	MADRID
MIQUEL GARCIA RODRIGUEZ	BARCELONA	JORGE SALAZAR MANCEBO	MADRID
JOSEP BAUTISTA CAMPANALES	BARCELONA	JOSE A. SANJUAN JIMENEZ	MALAGA
JAVIER MORENO PEREZ	BARCELONA	RAFAEL GUILLEN VARGAS	MALAGA
CESAR MERINO GARCIA	BURGOS	JORGE SUAREZ MENDEZ	MALAGA
ANGELES GANDARA SOLADANA	BURGOS	SERGIO AGUILAR SIMON	MALAGA
JESUS SALGUERO PEREA	CADIZ	ROBERTO VOCES TEIXEIRA	ORENSE
FRANCISCO MUÑOZ GARCIA	CORDOBA	VICTOR GARCIA GARCIA	PONTEVEDRA
JOSE LUIS NIETO RUIZ	CORDOBA	ISMAEL ALONSO GARROTE	SALAMANCA
SALVADOR TALLADA VENTURA	GERONA	CHRISTIAN RODRIGUEZ ESTEVEZ	SEVILLA
MARC BUSQUET RODRIGUEZ	GERONA	ALEJANDRO NARANJO PEREA	SEVILLA
VALERIO M. SEVILLA GUTIERREZ	GRANADA	TONI BORT EXPOSITO	TARRAGONA
DANIEL ESCO LABIAN	HUESCA	JORGE MARCHANTE CARRASCO	VALENCIA
JORGE NAYA SANFIZ	LA CORUÑA	JUAN L. RECIO CALA	VALENCIA
SILVANA SONIA MANZANO	LA CORUÑA	NACHO VELASCO MERINO	VALLADOLID
DAVID SANTAMRIA SORRIBAS	LA CORUÑA	ALEX LOPEZ SANTOS	VIZCAYA
RAFAEL CABRERA SANCHEZ	LAS PALMAS	AITOR LOPEZ MAIDAGAN	VIZCAYA
JAVIER MARTINEZ GARCIA	LEON	DAVID MARTIN SEBASTIAN	ZARAGOZA

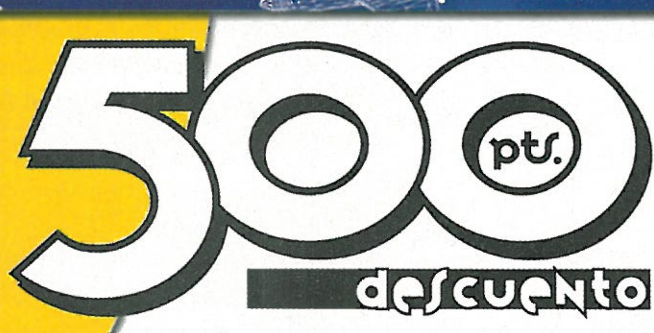
GANADORES CONCURSO “GRAN TURISMO 2”

JUEGO GRAN TURISMO 2 (PSX)

FERNANDO GOMEZ MARCOS	ALAVA	GONZALO GOMEZ NAVALON	MADRID
PEDRO M. RAMOS LENTISCO	ALICANTE	JOSE Mª DE LA CALLE COTARELO	MADRID
JOSE PECO RODRIGUEZ	ALICANTE	JESUS R. SANCHEZ PLAZA	MADRID
JESUS RUIZ SANJUAN	ALICANTE	TOMAS ALBERTO DE BLAS LIANES	MADRID
MANUEL LOPEZ ALCARAZ	ALMERIA	FRANCISCO J. ESCOBAR GARCIA	MALAGA
FRANCISCO M. MARTOS MESAS	ALMERIA	PEDRO A. LOPEZ-SANTOS ROMAN	MALAGA
GUSTAVO MONTALVILLO JUANES	AVILA	A. AGUILAR-TABLADA ESPINOSA	MALAGA
JOSE L. HERNANDEZ ABIAN	BARCELONA	FRANCISCO DIAZ ROMERO	MALAGA
CARLOS ISERTE MOIX	BARCELONA	JOSE MARI HUALDE CASIMIRO	NAVARRA
ANGELES GANDARA SOLADANA	BURGOS	JOSE Mª LECHUGA RODRIGUEZ	SEVILLA
JAIME GIL MARTINEZ	CADIZ	JOSE A. MORENO NAVARRO	SEVILLA
OSCAR GONZALEZ GONZALEZ	CANTABRIA	RAFAEL VILLALBA FERNANDEZ	SEVILLA
ROMAN SALAS FERNANDEZ	CANTABRIA	DANIEL BARREIRO FUENTES	SEVILLA
SERGIO GONZALEZ CASERO	C. REAL	FRANCISCO J. DOVAL REQUENA	SEVILLA
JOSE L. MORENO MINGUEZ	CORDOBA	JUAN RAMON AZNAR COCJ	TARRAGONA
CRISTINA SANCHEZ CABRICANO	CORDOBA	CARMELO ALONSO CASTRO	TARRAGONA
CARLOS GALLEGO SEMPERE	CORDOBA	TOÑI CORCHETE CORCHETE	TARRAGONA
DAVID PASARON TRUJILLO	CUENCA	F. ALMENDROS SALVADOR	TARRAGONA
FLORENCIO RUIZ FERNANDEZ	GIRONA	ANTONIO BORT EXPOSITO	TARRAGONA
DAVID L. GARCIA DEL COSO	GRANADA	MIGUEL A. CHAVARRIA GINE	TARRAGONA
JORGE HURTADO PARRA	JAEN	VICTOR RODRIGO DOMINGUEZ	VALENCIA
TANAUSO MORENO GARCIA	L. PALMAS	FERNANDO RODRIGUEZ BARQUIN	VIZCAYA
EDUARDO RODRIGUEZ GILABERT	LERIDA	JORGE MURIEL GUITERIA	ZAMORA
ENRIQUE CASTELLANOS ORTIZ	MADRID	VICTOR TORRECILLA CHICOTE	ZARAGOZA
DANIEL DE LA VENTANA YEBENES	MADRID	JOSE A. DOMINGUEZ GARCIA	ZARAGOZA

GANADOR DE LA ENCUESTA HOBBY CONSOLAS

PREMIO: TELEVISOR SONY 14’ Esteban Carrasco Rubio . . . .(Toledo)



en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares 795 ptas)

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN ....

CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....

TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

Dirección e-mail ....

CHBC

Compra en



www.centromail.es

los mejores productos con HOBBY CONSOLAS

RIDGE RACER 64



NINTENDO64 ~~9.490~~ 8.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

DRAGON WARRIOR MONSTERS



GAME BOY COLOR ~~5.990~~ 5.490

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

PRIMERA DIVISIÓN STARS



~~7.490~~ 6.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

NBA 2K



Dreamcast. ~~8.490~~ 7.990

○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 30/04/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES (450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS)

ELIGE LA OPCIÓN QUE PREFIERAS



ELIGE TRES GUÍAS DE ENTRE LAS QUE TE MOSTRAMOS







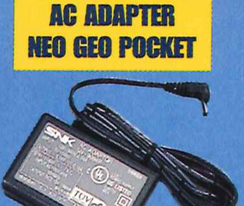
ELIGE EL REGALO QUE MÁS TE GUSTE











12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

beatmania™



Pon a prueba tu habilidad y tus reflejos

JUEGO Y MANDO INCLUÍDO



KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35

